XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

010. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011 MÁRC-ÁPR II. évf. 3. szám
ISSN 2061-8808



NINTENDO 3DS™

ZSEBEDBEN A TÉRHATÁSÚ JÖVŐ!


2K SPORTS
TOPSPIN 4
AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT TENISZ JÁTÉKA
MÁR A BOLTOKBAN!
WWW.TOPSPIN4.COM
WWW.CNGHUNGARY.HU
Wii
PS3
PlayStation 3
XBOX 360

A tízedik sok minden lehet, emelet, kor, fizetett kör, kisebbeknek Ben 10, de esetünkben még nem mérföldkő, az olyan másfélszáz oldal múlva jön el. Ettől függetlenül a tavaszra datált húzónevek szépen kezdenek beszállingózni, afféle előjátékként azelőtt, mint amire az idei évben számíthatunk. Bár sokszor ígérik, hogy ez lesz a mindenekfelett álló év, és mi rendre el is hisszük. Nem gondolom, hogy naivitás mindez, mint inkább reménykedés, hogy a PR, a marketing találkozik a végtermék minőségével. De ne rohanjunk ennyire előre. A március amellett, hogy leváltja a nem mindig kellemes telet, most egy új konzolgépet is hozott magával, ami afféle piros betűs ünnep minden videojáték rajongónak. Új platform, új lehetőségek, új elvárások, s mindezt a Nintendo (nyílt titok) az új kézikonzoljával, a 3D ígéretével együtt nyújtja mostantól nekünk. Krisz egészen Bécsig utazott (ahogy ő számolná, 4-szer Székesfehérvár – Budapest távolságig), hogy a lehető legteljesebb információkat oszthassa meg veletek, szóvirágjai sokaságával. Természetesen mi magunk is láttuk, és igen meggyőző a 3D hatás. Elmondható, hogy mindenki vár valamit már a kezdőkínálat közül (szubjektíven én a Star Fox-ra fogok rákattanni). Ami viszont hazánkra nézve örvendetes hír, hogy a nagy N is beáll a Microsoft mellé, vagyis mostantól itthonról is elérhetőek lesznek a Nintendo online szolgáltatásai, boltja, ahol magyar kártyával is fizethetünk, illetve a pontok terjesztését is elkezdik. Mire várunk hát még nagyon egy szintén japán cégtől? Szerintem mindenki tudja a választ, és ki tudja, talán idén…, a számmisztikában jártasok tegyék, amit tenni kell ezért.



Bár a 3DS debütálása árnyékot vethet a vele közel egy időben megjelenő játékokra, a bátraké a szerencse elven mégsem csúsztattak el szinte semmit, melyek ismét jó alapanyagot jelentettek a mostani tartalom megtöltéséhez. Nem török most semelyik játék felett sem pálcát, amelyeket csapatunk tagjai alaposan kivesézték, a képbe kerüléshez több mint jók, újaknak, nos, nekik minden új, a többiek meg vagy ismerik és a hibáikkal együtt szeretnek valamit, vagy már leírták. Az új belépők közül a Homefront ígéretes, a Bulletstorm lehet a Gears 3 béta miatt kicsit szebb fényben tündököl, a PlayStation Move Heroes jó példa arra, hogyan lehet jól csak mozgásérzékelős játékot csinálni (apró kulisszatitok: a SOCOM 4 is esélyes lehet erre), illetve az EA Sports megmutatta újra, hogy ha már nagyon sok bőrt lehúztak valamiről, akkor igenis képesek megemberelni magukat. Ezeken felül tessék művelődni, Yetit fogni, internetes sikertörténetek részesévé válni, nosztalgiázni, és persze továbbra is minket választani. A mostani DLC akciónk mellett újabb, igen kedvező előfizetői ajánlatokat is tető alá hoztunk a számotokra. Magától értetődően egyik sem áprilisi tréfa. Apró megjegyzés még ehhez, hogy ilyesmiket a közeljövőben is tervezünk, és a DLC kódok esetén előfizetőink automatikusan kapnak egyet.

Végezetül köszönjük a sok visszajelzést a cikkek, rovatok kapcsán, igyekszünk frissek maradni, tehát nincs más hátra, minthogy jó olvasást kívánjak, és találkozunk egy hónap múlva!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ISMERTETŐ

ELŐZETESEK

TESZTJEINK

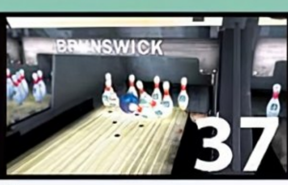






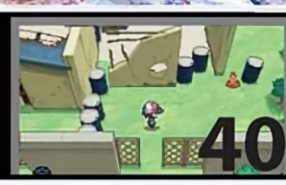








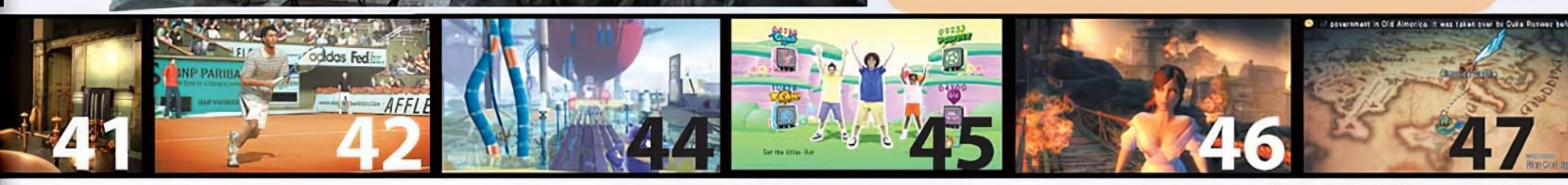








ROVATAINK



Áprilisban érkezik a Valkyria Chronicles 3 anime



A legújabb epizód is megkapja a maga anime testvéreit. PSN-en keresztül (is) április 13-tól lesz elérhető a Valkyria Chronicles 3 OVA első epizódja melyet május 12-én követ a második rész. A 30 perces animációs filmet HD minőségben 500, míg SD minőségben 400 yen-ért tölthetjük majd le (ehhez japán PSN regisztráció szükséges). A letöltés mellé egy kód is jár majd, amely megnyit egy speciális küldetést a játékban. A Blu-ray és DVD gyűjtők sem maradnak majd ki a jóból. Ők június 29-étől rendelhetik meg 2 különböző gyűjtői és egy standard változatban a filmeket. A "Fekete Csomag" és "Kék Csomag" kiadások különböző audio kommentárokat és bónusz tartalmakat vonultatnak fel, ezen kívül egy extra epizódot is tartalmazni fognak, mely az anime részek történetébe enged majd mélyebb belátást.

Nem tér vissza a konzolok piacára a Panasonic



Tavaly októberben mindenki nagy meglepetésére a Panasonic bejelentette, hogy Jungle (Dzsungel) névre keresztelt hordozható gépével szeretne visszatérni a videojáték konzol gyártók sorába. Korábban már volt két próbálkozása az örök feledésbe merült 3DO-val és a csak Japánban megjelent Nintendo Gamecube „klónnal" a Q-val. Az új eszköz MMO és böngészőben futtatható játékokra specializálódott volna, de már sohasem kerül forgalomba. A cég a piaci viszonyok és saját stratégiájuk drasztikus változásaival indokolta a döntést. Valószínűleg belátták, hogy az olcsó mobiltelefonos casual játékok és széles körben elterjedt böngészőben játszható játékok futtatására is alkalmas netbook-ok mellett egy linux alapú erősen az MMO rétegjátékosoknak szóló konzollal nem rúghatnának labdába.

Kinect őrület



Még javában tart az USA-ban a Kinect láz. A Microsoft februárban először tört át eladásokban a többiek fölött egy olyan hónapban, mely nem kapcsolható ünnephez. Több mint 500 ezer példányt értékesítettek az Xbox 360-ból és a többi mutatójuk is a riválisok felett "száll". Míg a Move-ból csak minden ötödik értékesített PS3 mellé jut egy, addig a Kinect már ott van a 360 tulajok kétharmadánál a nappaliban. Elemzők szerint, ha így folytatja a menetelését, akkor idén már fordulhat a kocka és a Wii-t is lekörözi eladásokban az Egyesült Államokban.

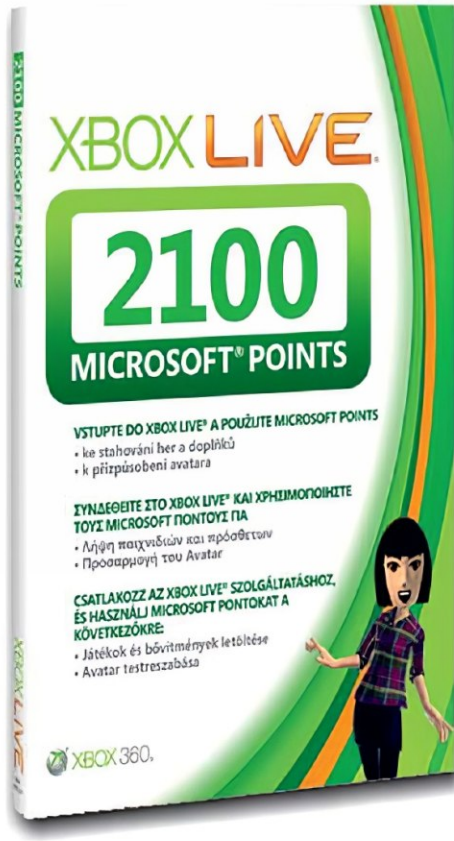
További számok

Belegondoltál valaha is, hogy rajtad kívül a többi Xbox 360 tulajdonos mennyi ahcievement-et gyűjthetett már össze? Most akkor megtudhatod! 2005-ös bevezetésük óta több mint 6,3 milliárd (!!!) achi-t szereztek a 360 tulajok játékaikban. Emellé egy átlagos profil 11 286 pontot gyűjtött de a valódi adatokat még az MS sem tudja megmondani, hisz sok gép nem lépett még fel a LIVE-ra. A számok pedig egyre csak nőnek a napi 20 millió felhasználó által.



Vasszigor és ideiglenes kegyelem

A Sony és a Microsoft is megpróbál a törvény (és lehetőségeik) legnagyobb szigorával fellépni a csalók ellen. A Sony egy kemény lépéssel, de mégis törvényesen jutott hozzá George "GeoHot" Hotz weboldalának minden adatához megszerezve az összes látogató IP címét és a hozzá tartozó elérhető publikus adatát. Ezen kívül a YouTube és Twitter követőinek személyes adatait is ki kellett szolgáltatni a kaliforniai törvények értelmében a Sony számára. A Microsoft is csalókkal küzd. Hackerek egy csoportja módszert talált arra, hogy hogyan tudják a felhasználók régi MS Pont kódjaikat ismét érvényesíteni, így rövid idő alatt 1,2 millió dollárost kárt okozva a társaságnak. Bár most a felhasználók kitiltása nem következett be, minden egyes csaló fiókot megfigyelés alatt fognak tartani és a legapróbb szabálysértés után is végérvényesen felfüggesztik. A csalók sehol sincsenek biztonságban. A nagy testvér mindenkit figyel. Játszatok ti is tiszta lapokkal! Játszunk tisztességesen!



„A PC lesz a legnagyobb platformunk"

Frank Gibeau nem az az ember, akitől minden hónapban hallunk valamilyen érdekes kijelentést, de az EA Games elnöke is tud meglepetést okozni. Szerinte a PC felhasználói tábora gigantikus és a letöltési mutatók óriásiak. A jövő az ázsiai modellben (free-to-play) és a letölthető játékokban rejlik ezért a konzolokról visszatérve ismét nagyobb figyelmet fordítanak a PC-s játékok fejlesztésére. Kezdésként létrehoztak egy új stúdiót, a Victory-t (Győzelem), amely a Command and Conquer stratégiai játék sorozatukat fogja feléleszteni.

A legnehezebb játék

A From Software a Demon's Souls sikerén felbuzdulva újabb RPG játékukat a Dark Souls-t minden eddigieknél keményebbre, nehezebben teljesíthetőre szeretné megalkotni. Hiteda Miyazaki (nem a filmrendező Miyazaki) a játék designere így nyilatkozott a Dark Souls fejlesztéséről: "Megpróbáljuk a lehető legnehezebb játékot elkészíteni, amit csak lehet." A Demon's Souls egyedi rendszeréről más fejlesztők is pozitívan nyilatkoznak. A nehézégi szintjén kívül biztosan találkozunk még a multiplayer módjának klónjaival is a közeljövőben a rajongók nem kis örömére.





Megérte a rizikót

Az EA merész döntést hozott akkor, amikor nemhogy PS3-ra is átvitte, de egyszerre lemezes és letölthető formában is piacra dobta a Mass Effect 2 c. játékát. Az IGN-nek adott interjújában John Riccitiello, bár konkrét számokat nem említve, arról áradozott, hogy a várakozásokhoz képest milyen jól teljesített a PSN-ről letölthető verzió. Szerinte más kiadók is követhetnék a példájukat, és alig várja, hogy mások is belássák megéri ezt a rizikót vállalni. A konzolos játékok online értékesítésében is van jövő.

A szamaritánus bemutatkozója

Az idei GDC-n az Epic Games csapata rendesen meglepte világot, ugyanis bemutatták az Unreal Engine 3 legújabb verzióját! Ez így önmagában nem lenne világszenzáció, ám az a látvány, amit a grafikus motor produkál már igen. Ugyanis a Samaritan-nak keresztelt technológiai demonstrációban megcsodálhattuk, hogy a grafikus motor oly látványt képes produkálni, amelyet leginkább a Pixar filmek által prezentált minőséghez lehetne hasonlítani. A stúdió váltig állítja, hogy a levetített demonstráció egy másodpercnyi előre renderelt CG-t nem tartalmaz, minden ingame, valós idejű. A felturbózott Unreal Engine 3 úgy készült, hogy az a jelenlegi konzolgeneráció tartalékait kihasználja, tehát a közeljövő játékai úgy fognak kinézni, mint amit a demonstrációban megtekinthettünk.







Az együttérzés időszaka

Március 11-én szörnyű természeti katasztrófa tépázta meg Japánt, a földrengések, illetve a cunami áldozatainak pontos számát még most sem tudják. E szomorú események a játékvilágot is megrengették, ugyanis az Irem a Disaster Report 4-et a helyzetre való tekintettel nem adja ki, a Sega a *Ryu ga Gotoku Of The End*-et, a Sony a MotorStorm Apocalypse megjelenését határozatlan ideig elhalasztották. Igazán szép gesztus a kiadóktól, hogy nem a profitot helyezték az előtérbe. Emellett a Sony, Nintendo, Namco, Tecmo és a Microsoft nagyobb összegű anyagi támogatást is nyújtanak az országnak.

PSP és NGP



Most, hogy egyre több infó kering a Sony legújabb handheld konzoljáról a PSP tulajok és rajongók egyre bizonytalanabbak, hogy mi lesz a régi kedvenc sorsa. Shuhei Yoshida az Edge magazinnak adott interjújában elárulta, hogy a PSP-t nem kívánják kivonni a piacról az NGP megjelenésekor. Egyrészről a már 7 éve futó modellsorozat még mindig sikeres, másrészről az NGP árát a kezdetekben nem fogják tudni leszorítani a PSP árcédulájához, így a PSP is piacon marad a fiatalabb közönség és az olcsóbb konzolokat kedvelő vásárlóközönség számára. Minden bizonnyal a játékfelhozatalban lesz csak látványos visszaesés, ahogyan az a PS2 esetében is tapasztalható volt miután piacra került a PS3.



Egy „gameresen" tökéletes borotva

Egy igen érdekes partneri viszony alakult ki a Sony, az Edge, és a Schick cégek között, ugyanis e-két utóbbi borotvával, illetve borotvahabbal foglalkozik. Ugye már most érdekes, de még közel sem itt a vége! Amikor ezen sorokat olvassátok, már kapható lesz ama csomag, amelyben az arcszőrzet eliminálói mellett DLC kódok lapulnak meg. A csomagokban a Gran Turismo 5: Chevy Camaro SS Edge Special DLC-t, a Killzone 3: Retro Map Pack, vagy Unlock Points DLC-t, illetve az inFamous 2: Sniper Blast képesség DLC-t csomagolták. Üdvözöllek titeket a beretva store-on!



PS3 Slim Supercharged

Egy külföldi gamer bolt polcain megjelent egy új PlayStation 3 Slim kiadás, amely jó néhány extrával próbálja rávenni a látogatókat a vásárlásra. A Supercharged névre keresztelt PlayStation 3 Slim dobozában olyan extrák lapulnak meg, mint a kontrollertöltő állomás, a távirányító, egy 6 méteres HDMI kábel, egyedi PlayStation 3 „Supercharged" borítás, illetve a merevlemez tárolókapacitása 500 GB-ra duzzadt. Természetesen ezek csak az extrák, amit a Supercharged nyújt, e mellett a csomag tartalmazza a hagyományos kábeleket, kiegészítőket. Az új PlayStation 3 kiadás 400 dollárba kerül, és nagyon valószínű, hogy hazai boltokban nem lesz majd kapható.





Licit a Nintendo DS-ért!

A Japánban történt természeti katasztrófa nem csak a kiadók lelkiismeretét mozgatta meg, olyan magánszemélyek, akik a játékipar ismert figurái szintén összefogtak, hogy segíthessenek a károsultakon. Egy olyan tűzpiros Nintendo DS-t bocsájtottak a világ egyik legismertebb aukciós weboldalára, amelyen több ismert, a játékok fejlesztésében közreműködő személyek aláírásait hordozza. Olyan neves személyek vésték rá a konzolra aláírásukat, mint: Shigeru Miyamoto, akit a Mario, a



Donkey Kong, a The Legend of Zelda, vagy a Star Fox atyjának neveznek. Koji Kondo, a legendás videojáték-zeneszerző olyan klasszikus játékokhoz komponált zenéket, mint a Mario, vagy a Zelda. Martin Leung, videojáték-zongorista, aki a Super Mario Bros-szal vált híressé. Eiji Aonuma, neves videojáték-tervező és rendező, az úr több Legend of Zelda munkálatait felügyelte. És végül Charles Martinet, aki Mario hivatalos színésze! A konzolt az aláírások mellett egy Mario Kart matrica is ékesíti, amely az aláírásokkal együtt felbecsülhetetlen értéket képvisel a fanatikus gamerek számára. A cikk megírásakor a licitálás összege már meghaladta az 1750 dollárt!

Jelek a Grand Theft Auto V készültére

Bár szinte biztos, hogy készül a GTA V, azonban mindaddig, míg nincs hivatalosan megerősítve, addig csupán pletykaként kezelendőek a következő infómorzsák. Történt ugyanis, hogy a hónap elején a Take-Two öt olyan domain címet jegyzett be, amelyeknek közük lehet a GTA V-höz, valószínű, hogy a játékban szereplő reklámok valós oldalainak címei ezek. Egyet megemlítenék, hátha „életre kel": CashForDeadDreams.com Ezenkívül Declan Mulvey kaszkadőr önéletrajzán olvasható volt, hogy dolgozott a GTA V-ön, amint kipattant a hír, a kaszkadőr azzal magyarázta az esetet, hogy véletlen elírásról van szó. Korábban is volt már rá példa, hogy egy játék a fejlesztésben közreműködő személy önéletrajza, vagy blogbejegyzése során leleplezödött le. A pletykák szerint a GTA V az idei E3-on mutatkozik be hivatalosan.



Úgy tűnik megmenekült a Kaos Studios

A THQ néhány hete beszélt arról, hogy a Homefront fejlesztőinek sorsa a játék sikerétől függ, nem szeretnék szétzilálni a csapatot, azonban minél jobban teljesít a játék, annál nagyobb biztonságban érezheti magát a csapat. A hónap közepén azonban kiszivárgott a Homferont, a kiszivárgást követően David Votypka, a csapat kreatív igazgatója beszélt az esetről, s mély csalódottságát fejezte ki az esettel kapcsolatban. A Kaos Studios csapata minden bizonnyal a legrosszabb lehetőségre gondolt, tehát hogy a stúdiót bezárják. Ám úgy fest, hogy a csapatnak nem kell félnie, hiszen csak ÉszakAmerikában az első napon eladott példányok száma meghaladta a 375 ezret! Amelyről a THQ elégedetten nyilatkozott, mikor ezen sorokat olvassátok a játék már Európában, és így hazákban is kapható lesz. Amennyiben a világ többi pontján is hasonló fogadtatásban részesül a játék, mint amilyenben ÉszakAmerikában, akkor minden bizonnyal teljesen nyugodt lehet a Kaos Studios csapata.



Peter Molyneux vallomása



Peter Molyneux a BAFTA életműdíjának átvételét követően választ adott arra, hogy néha miért ígért olyan megoldásokat, amelyeket sohasem valósítottak meg! Molyneux úr már többször ígért szenzációs, már-már forradalminak ható újításokat, amelyek a videojátékokra kiemelkedő hatással vannak. Ezen ígéretek rendszerint vagy túlzások, vagy egyáltalán meg nem valósítottak voltak. Az angol úriember elárulta, hogy a nagyzoló kijelentések csupán arra szolgáltak, hogy az újságírók, illetve a világ figyelmét magára, és a készülő játékára vonja – ez sikerült is! Ezen túlzások, avagy meg nem valósított megoldások semmit sem vonnak le Peter Molyneux munkásságából, és méltán érdemelte ki az életműdíjat.

„Tüzet rakna a nadrágodban..."

David Coombes-t, a SCEA platform designer-ét kérdezték az NGP specifikációiról és vicces választ adott arra a kérdésre, hogy valóban tudja-e majd a PS3 szintjét hozni majd az NGP. Szerinte, ha olyat tudna, mint a PS3, akkor 5 percig bírná majd az akku és "tüzet rakna" a nadrágunkban annyira melegedne a handheld. A pontos specifikációk helyett egyelőre csak arról libbentette fel a fátylat, hogy 2 ill. 4GB-os kártyákon lesznek majd elérhetőek a játékok, és 2 különböző verzió kerül majd a boltok polcaira. Egy 3G-vel is és egy csak Wi-Fi-vel szerelt változat. Előbbivel mobil internet előfizetéssel bárhol, utóbbival Wi-Fi lefedettséggel rendelkező helyeken használhatjuk majd ki a konzol többjátékos funkcióit.

Folytatódik a pereskedés

Több hét várakozást követően a bíróság engedélyezte az Activision és az Infinity Wardalapítói között zajló per folytatását, amelyben az Electronic Arts is a vádlottak padján foglalhat helyet. Az Activision az Infinity Ward volt vezetőit, Jason Westet és Vince Zampellát szerződésszegés miatt perelte be, ám az EA-t is vádolják, méghozzá azzal, hogy a kiadó belsős információkat húzott ki a volt vezetőkből. Az EA azzal a kéréssel fordult a bírósághoz, hogy őt hagyják ki az ügyből, mert nekik ahhoz semmi közük nincs, ám a bíróság a kérelmet azzal az indokkal utasította el, hogy az Activision képes volt annyi bizonyítékot felmutatni, hogy folytatódhasson a per. West és Zampella 36 millió dollár kifizetetlen jutalékot követel volt munkáltatójuktól, ám az Activision 400 millió dollárra perelte be a két úriembert szerződésszegés miatt! Az ügyben májusra várható az ítélet, ám bonyodalmak esetén ez még csúszhat.

nomad és Kronnas

YETI

azaz a havasi ember legendája

Brian Houghton Hodgson magabiztos, erős jellemű férfi volt. Amibe belekezdett, azt tűzön-vízen keresztül véghez is vitte, pont úgy, mint Marcus Fenix, a Gears of War sztárja. Egy dologban azért mégis különböztek: a feljegyzések szerint motorfűrésszel szerelt kézi ágyút nem használt Hodgson. Nem csoda, hiszen ez az eszköz csak a legritkább esetekben volt szükséges egy fiatal természettudós és etnológus számára, főleg az 1800-as évek elején. A barátságtalan lőfegyver helyett elsősorban tollat és papírost használt, ezekkel készítette precíz feljegyzéseit. Áldozatos munkájának és eredményes kutatásainak köszönhetően az ifjú Hodgson elismert emberré vált. Fiatal kora ellenére tiszteletnek és becsületnek örvendett, így további munkájához minden anyagi támogatást megkapott. A tehetséges természettudós pedig élt is az alkalommal. Úgy vélte, hogy a távoli és titokzatos Nepált nem a Tomb Raiderből ismeri meg, hanem személyesen keresi fel az országot. Valahogy így történt, hogy a húszas éveiben járó Brian Houghton Hodgson, 1820-ban, a Brit Királyi Akadémia pénzén nekivágott, és meg sem állt Nepál fővárosáig, Katmanduig.



12 évvel később…

Kelet-Nepál zord hegygerinceit végtelenül csípős, jeges szél járta át. Aljas módon megkereste a ruházat gyenge pontjait. Bekúszott a gallér mögé, pirosra marta a védtelenül hagyott orrot és füleket. B. H. Hodgson hosszú évek tapasztalatából tudta, hogy az időjárással nem lehet viccelni. Úgyis közeledik a napnyugta, mára befejezik a munkát. Egy újabb heves szélrohamtól megborzongva szorosabbra húzta kapucniját, majd a hordárok és hegyi vezetők sátra felé indult, hogy szemrevételezze felszerelését. Legnagyobb döbbenetére a sátor felől heves vita és izgatott kiabálás hangfoszlányait hozta a szél. El sem tudta képzelni, hogy mi lelte segédeit, hiszen a serpák talán a világ legnyugodtabb és legbékésebb emberei. Mindenre felkészülve belépett a sátorba, ennek ellenére mégis különösnek és ijesztőnek hatott mindaz, amit ezután odabent tapasztalt. Aggodalom és izgalommal vegyes rémület csillogott a felé forduló tekintetekben. Egy pillanatra beállt a vészjósló csend, majd az emberek harsogó hangon mesélték el a néhány órával korábban tapasztalt rémhistóriát. Az egymás szavába vágó, izgatott serpák beszámolójából nehéz volt kihámozni a lényeget, de egy kis idő után mégis kezdett összeállni a kép. Egy hatalmas, két méternél is magasabb, barnás-vöröses szőrű ijesztő fenevadról beszéltek az emberek, amelyik olykor két lábon jár. Egyre gyakrabban hangzott el a Yeti szó is, amelynek jelentését Hodgson akkor még nem ismerte. Évek óta együtt dolgozott kis csapatával, jól ismerte őket. Mivel a naptár nem április 1-et mutatott, amely a jóízű bolondságok dátuma, valamint a serpák jellemzően nem kandi kamerán nevelkedett tréfamesterek, így Hodgson hitt nekik. Sőt! Jó természettudóshoz méltóan kifejezetten érdeklődővé vált.



Talán egy egészen új fejezetet nyithat a feljegyzései között, mondjuk havasi ember címmel. A saját szemével is meg akart győződni a lény létezéséről, ezért megparancsolta csapatának, hogy közelgő sötétség és a kegyetlen hideg dacára vezessék őt oda, ahol a rém helye rémlett. Így is történt. A lénynek ekkor már természetesen nyomát sem látták. Vagyis… Miket is beszélek! Hatalmas lábnyomokat találtak. Az árulkodó jelre pillantva Hodgson szívét jeges rémület szorította össze. Csak nem a felesége van a nyomában? Az asszony ugyanis túl nagy lábon élt az ő fizetésének kárára. De nem… Ez a lábnyom még férfiembere is aligha lehet. Ez itt kérem valami különleges rém. Azaz extrém! Yeti! Yeti! Yeti! A gyakran ismételt szó ismét megütötte Hodgson fülét. És most, ott a hatalmas lábnyom mellett állva végre leesett neki! A helyiek most látták először a lényt és mégis van rá egy kifejezésük. Hogy lehetséges ez? Sehogy! Azért van neve, mert nem először találkoztak Yetivel. Ekkor derült ki, hogy ami az európaiak számára az újdonság erejével hatott, arról a Himaláján élő népek már évszázadok óta sugdolóztak. De vajon mit jelenthet az elnevezés? Bolyhos kedvencke? Házipamacs? Nehéz szó szerint lefordítani, de a jelentése nagyjából annyit tesz: hegyi fenevad, vagy sziklamedve. Hodgson természetesen azt tette, amihez a legjobban értett, azaz elkészítette feljegyzéseit. A hír először egy helyi újságban jelent meg, de nem kellett hozzá sok idő, hogy az egész világ tudomást szerezzen a Yeti létezéséről.



Valóban létezik a havasi ember? A választ én nem adhatom meg. Mindenki maga dönti el, hogy hisz a létezésében vagy sem. Jómagam még soha nem találkoztam Yetivel, bár a középiskolai testneveléstanárom igencsak közeli rokonságban állhat vele. Ő is egy nagydarab szőrös állat volt, akinek felbukkanása azonnali idegességet okozott. Na de visszatérve a témánkhoz, elmesélem, hogy milyen legendák szólnak a Yeti létezése mellett és mely tények állítják az ellenkezőjét. Bizonyos, hogy az elmúlt 200 évben rengetegen látták már a hegyekben élő óriást. Akad köztük számos olyan feddhetetlen ember, akinek a becsület mindennél többet számított és szavait tényként fogadták el. B. H. Hodgsonon kívül érdemes megemlíteni honfitársát, L.A. Waddell katonatisztet. Az őrnagy 1899-ben járt a Szikkim királyságban, a Himalája keleti részén. A terület ma már India része. Yetit ugyan ő sem látott a saját szemével, de hatalmas lábnyomokat fedezett fel. A tapasztalt hegyi vezetői sokkal nyugodtabbak voltak a nepáli kollégáknál és szemük sem rebbent. Jól tudták, hogy ki lábatlankodott ott, és az őrnagy legnagyobb meglepetésére megkérték, hogy ne nyugtalankodjék, hiszen csak egy Yeti járt erre valamikor délelőtt. Sok lábnyomra bukkantak korábban is, és rengetegen beszámoltak a havasi emberről a katonatiszt előtt, valamiért mégis ez az eset robbantotta ki a nagy Yeti kultuszt. Számos expedíció indult útnak, hogy végre bizonyságot szerezzenek a lényről. Eddig nem sikerült…

A briteken kívül a németek is komoly érdeklődést mutattak a Yeti iránt, és hittek a létezésében. Főleg az 1930-as években. És akkor is parancsra. Nem tudom, hogy miképp okoskodták ki, de a náci ideológusok a következő megállapításra jutottak: szerintük az árja német nép a havasi ember leszármazottja. Ahhoz, hogy kutatásaikat még biztosabb alapokra helyezzék, berendeltek 1 db élő Yetit. Valakinek így ki kellett utaznia Tibetbe, hátha talál egy szolgálatkész óriásmajmot. A filmrajongók jól tudják, hogy Indiana Jones nem jöhetett szóba, mert vele már pár alkalommal befürödtek a nácik. Így aztán másik szakértő után néztek. Végül Ernst Schaefer professzor kapta a feladatot, aki maga is a náci párt tagja volt. A professzor nagy reményekkel el is utazott. Biztosan mindannyian láttatok már korabeli felvételeket Hitler beszédjeiről. Ezek egyikén sem integet a vezér mellett egy mosolygó Yeti az emelvényről. Ez is bizonyítja, amit már amúgy is sejthettetek, hogy a professzor nem járt sikerrel. Azért mentségére legyen mondva, hogy nem érkezett haza üres kézzel: sikerült befognia Yeti gyanánt néhány tibeti medvét. Elképzelhető, hogy a két bundás jószág tudott táncolni, talán még biciklizni is, de Schaefer professzor végül nem merte megmutatni őket az illetékeseknek. Ismerte a Führer heves vérmérsékletét, és úgy gondolta, hogy a második világháború előtt nem zavarja ilyen apróságokkal. Ugyanakkor a professzor nem is tévedett olyan nagyot! Egy tudományos álláspont szerint a tibeti medvéket rendszeresen Yetinek nézik. Nem véletlenül. Külsejükben és megjelenésükben valóban hasonlítanak. De mi helyzet a lábnyomokkal? A havasi ember ugyanis két lábon járva egész más nyomot hagy, mint a négy lábon járó medve. Erre is van magyarázat. A tibeti medve a nagy hóban különös szokást vett fel: séta közben a hátsó lábait pontosan az első lábainak nyomába helyezi. Így könnyebben halad, ráadásul hasonló lábnyomokat hagy, mint egy két lábon járó ember. Emellett, ha fenyegetve érzi magát, két lábra ágaskodik, így könnyen elképzelhető, hogy emberszabású lénynek nézik.

Nem esett még szó a hegymászókról, akik szintén nagy számban számoltak be Yetikről. A legtöbben persze csak a távolban és néhány pillanatra látták a lényt, de az esetek gyakorisága azért jelzi, hogy valami igazságalapja azért lehet a legendának. A személyes tapasztalattal itt is szemben áll a tudományos magyarázat. Sokszor előfordul, hogy a nagy magasságokban jelentkező oxigénhiány, a sokszor hóvakságot okozó tömör fehérség, a próbára tett szervezet, azaz a fizikai és idegi kimerültség bizony gyakran hallucinációhoz vezet. A hegymászók tehát valós látomásként élhetik meg a Yetiket. De van olyan eset is, amikor a tudomány a havasi lények oldalára áll. Éppen 10 éve történt, hogy a Bhután királyság hegyvidékén egy furcsa szőrcsomóra bukkantak, amelynek eredetét szakértők sem tudták megállapítani. A mintán végül DNS vizsgálatot hajtottak végre, amely meglepő eredménnyel zárult. Pontosabban inkább eredménytelenül,









mert egyetlen ismert fajt sem sikerült azonosítani a DNS alapján. A szőrcsomó tehát egy olyan faj egyedétől származik, amelyet még eleddig még sosem vizsgáltak meg.

Mindent összegezve valójában nagyon keveset tudunk a Yetiről. Valamivel több, mint két méter magas, barna vagy vöröses szőr borítja egész testét (bár több ábrázoláson a bundája fehéres), arcszerkezete leginkább majomszerű, de felfedezhetők benne emberi vonások is. Lábnyomai is hasonlítanak az emberére, de csaknem kétszer akkorák. Felegyenesedve, két lábon jár, de futás közben olykor négy lábra ereszkedik. Egyes megfigyelések szerint használ egyszerű eszközöket, például botot vagy íjat, de többségében inkább szerszámok nélkül látták. Méretéhez képest rendkívüli rejtőzködő képessége lehet, és akkor sem viselkedik feltétlenül agresszíven, ha felfedezik. Táplálkozására nézve csak találgatásokba bocsátkoznak a szakértők és azt sem tudja senki, hogy hol húzza meg magát. Barlangban? Földbe ásott gödrökben? Amennyiben valóban létezik, vajon hány Yeti élhet? Meddig élnek? Számos kérdés vár még válaszra.
Beszámolók, érvek, ellenérvek, bizonyítékok, cáfolatok…
A Yeti-hívők és szkeptikusok csatája tehát eldöntetlen. Természetesen én sem tudom megmondani mi az igazság, de van most ennél egy sokkal nagyobb gondom is. Mivel a Konzol elsősorban videojáték magazin, így a korábbi cikkeim végén mindig csokorba szedtem a témához tartozó játékokat. Ninjákról és zombikról könnyen találtam számos alkotást, de a Yetikkel nem igazán foglalkoznak a fejlesztők. Így sem maradtok azonban válogatás nélkül! Ezúttal kitalált játékokról lesz szó. Elképzeltem, hogy milyen Yeti témájú anyagok születnének a különböző kiadóknál. Íme:

EA Games
The Sims: Yeti

Minden korosztálynak szól ez a nagyszerű program, amelyben egy átlagos Yeti mindennapjait irányíthatod. Csak rajtad múlik, hogy melyik képességeit fejleszted. Megtaníthatod főzni, táncolni vagy udvarolni. Etesd rendesen és ügyelj a szükségleteire. Ha nem vigyázol, takaríthatod a nagy rakás sz… szőrt. A letölthető Tibet Divat kiegészítőből rengeteg cuccot vásárolhatsz kedvenc Yetidnek. Válassz neki divatos napszemüveget, 49-es bakancsot vagy akár otthonát.





Nintendo
Super Yeti Galaxy

A baj ismét megtörténik! Elrabolják Princess Yetit, azaz hősünk szíve hölgyét. Elszánt főszereplőnk ezért nekivág a hegyvidéki pályáknak, hogy megmentse. A hatalmas bejárható területeket, valamint a megmentőjére váró hercegnő szükségeit így foglalhatnánk össze két sorban:
Nagy hegy ez a Himalája,
de kell bizony egy hím alája!



Rockstar Games
GTA Tibet

Egy nincstelen Yeti új életet kezd Tibetben. Az egyik küldetésben a Himaláján 8848 méter magasan kell egy hegyi kecskét elkötnöd. Ez szó szerint a játék csúcspontja. A „háromszög" megnyomásával amúgy zergét, számbárszarvast vagy bármilyen más járművet is ellophatsz. Visszaköszönnek a korábbi részek minijátékai is. Hagyhatsz lábnyomokat a hóban, felfalhatod a hegymászókat vagy egy bernáthegyi segítségével hegyimentőzhetsz.



Activision
Call of Yeti

Ismét csak egy évet kellett várnunk és kezünkben a folytatás! Az FPS játékok királyában most egy volt tengerészgyalogos Yeti bőrébe bújhatsz. Már nyugdíjba vonult, de a Mount Everesten játszódó akcióra visszahívják kiváló terepismerete miatt. A játékban ezúttal sem kell csalódnod. Egyetlen negatívuma a havas pályák magas aránya.



Capcom
Yeti vs Capcom

Jó kis bunyós anyag, ahol egy Yetivel pofozkodhatsz. A lényeg, hogy sebészeti beavatkozást igénylő sérüléseket okozhatsz a Capcom játékok főhőseinek. Vigyázz! Rendkívül brutális kombókat csalhatsz elő! Danténak jobb kezébe adhatod a bal kezét, az Okami farkasát Amaterasu-t pedig egy jó érzékkel elindított ellentámadással ivartalaníthatod.

Szasa



NINTENDO 3DS™

„*Szemüveg nélküli 3D-t mindenkinek!*” – ez a Nintendo új szlogenje és irányvonala 2011-ben, hiszen év elején elstartolt a legújabb hordozható hardverük, mi pedig végre láttuk, kipróbáltuk a készüléket. Szerény személyemet még ki is paterolták Bécsbe a Nintendo 3DS Experience Night nyitópartira, így első kézből kaphatjátok az infót, hogy mit is várhatunk majd az új csodakütyütől. Jöjjenek hát a puszta tények, temérdek infó, amit csak tudni lehet a masinériáról, és persze szubjektív vélemény egy bőrdzsekis-napszemüveges zsurnalisztától, aki koktélokat szürcsölgetve bulizgatott a bécsi hostess-lányokkal – ja, és néha azért játszott is egy picit.

A DS jelenség talán az egész konzolközösséget meglepetésként érte. Ki gondolta volna, hogy egy technikailag „csak” az N64 szintjén mozgó – legalábbis a közelgő konkurens cég handheldje mögött ennyivel alulmaradó – hardver ilyen brutális magasságokat ér majd el eladásokban? A PS2 rekordjait döntögető kézikonzol a puszta ötletességeivel kétségkívül a világ legsikeresebb hordozható játékgépévé vált, noha igaz, hogy a közel 150 milliós eladásokat több változatnak is köszönhette, de programkínálatáról és pláne szoftvereladásairól akkor is csak szuperlatívuszokban beszélhetünk. Sikerét pedig az a sajnálatos hátránya sem tompíthatta, hogy a DS eredeti, 2004-es változata nem csak technikailag, de „egyesek” szerint – engem is beleértve – külsőre is bumszli olcsó kvarcjáték benyomását keltette a decens kis analóg karral megspékelt, 16:9-es kijelzős „modern” Playstation Portable-höz képest, mely megközelítőleg PS2 szintű grafikát lökött ki magából. Való igaz, hogy a 2006-os modellfrissítés egyszerűen telitalálatnak bizonyult, hiszen



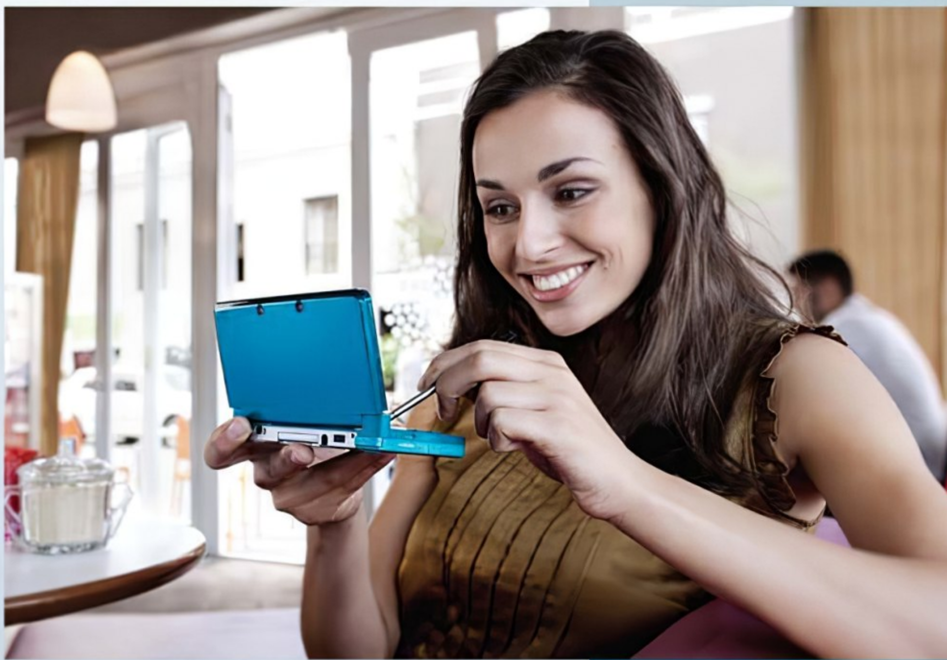
a DS Lite végre stílusához méltó külsőt képviselt: kecsesebb vonzóbb designja ráadásul fényesebb kijelzővel, és jóval erősebb akkuval is megajándékozta a Nintendo tábort, mely szinte kivétel nélkül le is cserélte a korábbi modellt. Legfrissebb változatuk a kamerákkal ellátott DSi, illetve a legújabb, tekintélyes DSi XL, mely számomra kissé elvesztette a DS Lite-nál tapasztalt esztétikumot – 11 cm-es kijelző ide vagy oda –, ám kollégáimnak annál jobban tetszett.

Nem véletlenül haladt hasonló vonalon tovább a Nintendo, és legnagyobb örömünkre idén február 26-án végre debütált Japánban a kiotói óriás legújabb handheldje, a Nintendo 3DS, a premier napján 400 ezer eladott géppel. Az első kézikonzol, sőt az első és egyetlen konzol általában, mely az ún. autosztereoszkopikus technológiával, azaz a szemüveg nélküli 3D képességével bír. Fontos mindenekelőtt megjegyezni, hogy a cég egyúttal változtatott a megcélzott vásárlórétegen is, mely immáron 10-45 évre bővült, hisz a tipikus Nintendogs rajongókon túl, és a sok-sok eddigi casual/hardcore gameren kívül már minden más csoportot is figyelembe vettek, úgy mint hölgyek, gyerekek, egyszóval az egész családot erősen potenciális vevőnek tekintik.
A Nintendo természetesen egész marketinget épít a szemüveg nélküli 3D opció hirdetésére, és sorra gyűlnek a kis szlogenek, mint pl. a „Vidd magaddal a 3D-t a zsebedben!", vagy a „Nem fogsz hinni a szemednek!" reklámszövegek, de emellett számos más érdekes újdonsággal is szolgál a DS utódja. Alapból két színben lesz kapható, ún. „Aqua Blue" kékben, valamint „Cosmos Black" feketében, melyek közül nekem főleg az elsőhöz volt szerencsém. Nagyon komoly a metál fényezésű, részben türkizkékes borítás, de ahogy a Nintendót ismerjük, hamarosan mindenféle hupikék színben is viszontláthatjuk majd kedvenc kis konzolunkat.

A két képernyő alapvetően különbözik egymástól, hiszen míg az alsó képátlóban (kb.) a DS Lite-éval egyezik meg (7.7 cm), ám képaránya immár 16:9-es, és a teleszkópos(!) stylus érzékelésére szolgál, addig a felső – szintén 16:9-es – képernyő 9 cm-es átlójú lett, valamint 3D-s. Az alsó kép 320x240-es felbontású (DS Lite egy-egy képernyője 256x192-es), míg a felső 800x240-es, ám 3D-ben ebből csak 400-400 oszlopot látunk szemenként, viszont a 3DS 24 bites színtartományú, míg a DS „csak" 16 bites volt. A gép oldalán kapott helyet a „3D Depth Slider" csúszka, azaz a térhatás mélységének beállítása, és fontos megemlíteni a Home gombot is, mely eddig csak Wii-n (valamint konkurens konzolokon) volt. Nagyon hasznos funkció, hiszen ezentúl bármikor ki lehet lépni akár játék közben is a gép főmenüjébe anélkül, hogy elveszítenénk az aktuális állásunkat. Végre van egy analóg karunk is, habár kettő szerintem jobb lenne, és hát valljuk be, a digitális pad alatt pont lett is volna hely hozzá, de ne felejtsük el, hogy a stylus is szolgálhat második analóg karnak, és a meglévő legalább precíz és kellemes fogású. Apropó d-pad: engem személy szerint kifejezetten zavart, hogy visszahozták a korábbi SNES joy-ának X, Y, B, A gombjait, mert totál zavaró az abszolút bomlott sorrend pl. az X360-hoz képest, hiszen itt a B van lent, az Y balra, az X fent, és az A jobbra.
Fontos feature még a 3 darab 3DS kamera, melyek közül az egyik a felhasználó arcának felismerésére szolgál, melyet számos cím, vagy akár alapból beépített minijáték is kihasznál, pl. a Face Raiders. A 2 külső kamera pedig igazi térhatású fényképek készítéséhez szolgál, hiszen ugyanarról a beállításról készít két külön perspektívából fotót – nagyon komoly ötlet! Mindamellett a gép saját beépített mozgásérzékelővel és giroszkóppal rendelkezik, azaz érzékeli nem csak a 3DS helyzetét, ahogy forgatjuk, de azt is, ahogy mi mozgunk, akár a saját tengelyünk körül forogva. Hardverszinten csak annyi infót találtam (az IGN értesülése szerint), hogy kettő darab 266MHz-es ARM11 CPU-t, valamint egy különálló, 133MHz-es GPU-t is tartalmaz (DS Lite-nál 67MHz-es ARM9-et és 33MHz-es ARM7-et találunk). Plusz a konzol 64MB általános és 4MB videó RAM-mal, és 1,5GB-os flash memóriával rendelkezik. Az ARM11 processzorokat többek között iPhone-okban és Android telefonokban használnak, de röviden és tömören legyen annyi elég hozzá, hogy a 3DS állítólag egy fokkal erősebb, mint a PSP, ami szerintem kb. stimmel is.

Első benyomások

Első élményem a géppel még a magyar Stadlbauer Kft. főhadiszállásán született, ahogy Edvi Tímea vezetett be a kis konzol világába, és mindjárt meg is tapasztalhattam a tudását, amint a speciális (géppel együtt járó) AR kártyákon (Augmented Reality) a hardver felismerte a rajtuk szereplő figurákat, majd 3D-ben jelenítette meg azokat, és különböző jópofa lövöldözős ügyességi játékokat generált köréjük. Egyik legötletesebb minijáték pl. a már korábban említett Face Raiders, mikor Bécsben az egyik hostess lány arcát lefotózva kiemelkedett a portréja a képernyőn térben, majd az így generált „arcoskodó" űrfigurákra kellett lövöldöznöm,



de közben össze-vissza mozgattam a gépet a térben (a képernyőn real-time a teremmel a háttérben), mintha a valóságban támadnának rám, és a 3DS pedig egy speciális üveg lenne, amelyen keresztül látom a kis figurákat. Magához a 3D élményhez persze szkeptikusan álltam hozzá,



legalábbis nem akartam előre inni a medve bőrére, míg saját szememmel ki nem próbáltam. Természetesen működik, és tényleg szemüveg nélkül, sőt úgy érzem több esetben majdnem ugyanazt, vagy akár még jobb – inkább úgy mondanám „tisztább" – hatást is keltve, mint akár 3DTV-ken. Ugyanakkor úgy tapasztaltam, hogy játékonként változik, hogy mennyire érzékeljük természetesnek a térhatást, illetve mennyire „nehezebb" nézni. A két polarizású kép a szemünket ugyanis természetellenes bandzsításra, illetve annak ellentétes mozgására kényszeríti, ugyanúgy, mint a korábban nagy divatú speciális 3D-s ábrákat felvonultató könyvecskéknél (nem tudom lehetett-e ilyet hazánkban kapni). Ez pedig hosszútávon nyilván fárasztóbb, mint „sima" 2D-s képet nézni, habár ez is egyrészt megszokás kérdése, másrészről már korábban is eltértek



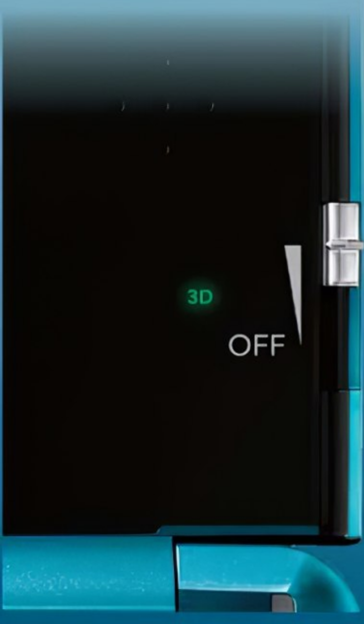
az orvosi vélemények arról, hogy mennyire egészséges (vagy esetleg éppen káros?) a szem effajta „edzése". Mindenesetre nem véletlenül került a gép oldalára a 3D szabályzó, mellyel beállíthatjuk a képernyő térhatásának mélységét, melyet minimálisra állítva értelemszerűen akár normál 2D-t is kaphatunk. Térhatást mindamellett csak szemből nézve nyerhetünk, az viszont úgy tapasztaltam nem igaz, hogy egyszerre csak egy játékos láthatja a 3D-t – mindössze ügyesen a másik válla mögül kell vizslantani a gammát, és akkor kb. ugyanaz a képi hatás.

A bécsi premier

A legnagyobb élmény kétségkívül a bécsi Nintendo 3DS Experience Night prezentáció volt március 11-én, a március 25-ei európai premierre felkészítve a gépet a nagyérdeműnek. A Stadlbauer Kft. jóvoltából jó pár másik újságíróval és kereskedővel utazhattam Bécsbe egy Mercedes minibuszban (igazából nem is volt olyan mini, sőt). Rövid (hidegben sajna inkább hosszú) várakozás után be is engedtek minket a Phoenix Clubba a sok-sok újságíróval és kamerás riporterrel, ahol mindenekelőtt a hostess lányok, valamint az irdatlan kertész szerszámmal rendelkező segédjük „rámgyártottak" egy karszalagot. A bárban kezdettől korlátlan italfogyasztás volt, majd később a fiatal pincércsajok folyamatosan egzotikus ételkülönlegességekkel kényeztettek minket, melyek egész finomak is voltak, csak sajnos olyan kis adagok, hogy volt, amiből kapásból 5 adaggal fogyasztottam.

A fő hangsúly természetesen a 3DS bemutatásán és a sok-sok kipróbálható gépen volt. A vendégek kényelmére és kiszolgálására pedig hozzávetőlegesen 50 fiatal (többé-kevésbé) csinos hostess lány állt rendelkezésre, akik már türelmetlenül vártak a felső szinten, hogy kezdődjék a parti. Az egész rendezvény német nyelven zajlott, de ebben szerencsés vagyok, hiszen tanultam kint Frankfurtban 2 és fél évig, és hála az égnek az a fránya osztrák akcentus sem zavart be, így szinte mindent volt szerencsém érteni, sőt a társalgással sem volt gondom.





A hatalmas vetítő előtt végül meg is kezdték végre a prezentációt egy jóvágású szimpatikus fiatalemberrel, mint műsorvezető, majd a felvezető beszéd után máris magát Andreas Stadlbauert üdvözölhettük a színpadon, aki először a Nintendo méltán neves múltját dicsérte, egyfajta hidat képezve a cég kezdetétől egészen napjainkig, a 3DS bemutatójáig. Egy jópofa videóban aztán egy kedves doktor (Dr. Joachim Esser professzor) mesélte nekünk, hogy milyen csodálatos érzékszerv is az emberi szem. A térlátást a két szemünk által képzett két különböző kép feldolgozásával nyerjük, a 3D-s világ felfogását és értelmezését pedig fokoza-



tosan tanulják meg a gyermekek. Aki ezután pontosabb infókkal is szolgált a közönségnek, az személye-sen Gerhard Christian volt, a Nintendo marketing vezetője Ausztriában.
Számos jópofa tipikusan „nintendós" reklámvideó mellett volt szó többek között két fontos opcióról, melyek közül az egyik a Streetpass. Ez annyit takar, hogy minden 3DS képes kommunikálni a környezetében lévő 3DS-ekkel, sőt ezt azt jelenti, hogy ha elhaladok valaki mellett az utcán, akinek a zsebében szintén van egy kiskonzol, akkor máris eltárolódnak a másik játékos adatai a gépemen, és a 3DS-t elővéve csekkolhatom, kikkel találkoztam. A marketinges fazon mindezt persze igen viccesen adta elő, hiszen a Nintendo ezzel egyfajta kőkemény futurisztikus interaktív társkeresést hozott létre: hiszen ha tegyük fel az adott játékos szabadon megadja magáról az érdemleges infókat, akkor az egész olyan, mintha pl. egy csaj mellett elhaladva megjelenne az iwiw/Faceboook profilja a hobbijaival, fotóival, sőt akár még a telefonszámával is (hiszen sokan mind a mai napig olyan butusok, hogy nyilvánosan megadják közösségi site-okon). Egy jópofa videó érzékeltette is példával a lehetőséget, amint egy srác a metrón utazva Street Fighter-ezik, és a vele szemben ülő mosolygós csajszit hívja ki, akinek szintén megvan a játék, majd kuncogva összenéznek, mikor a hölgyike lenyomja a csávót. Nagyon mókás videó és a Nintendo tipikus játékvilágú zenés reklámjain kifejezetten pöpec jelenet, de valljuk be, Magyarországon nem túl életteli a 3-as metrón Kőbánya Kispest felé zötykölődve. Gamer csajsziknak mindenesetre lehet tényleg nem lesz túl nehéz majd pasit fogniuk 3DS-sel, ellenben a gamer srácoknak inkább lehet majd bosszantó, mikor már az 5. „vadászós" hét után is csak kocka arcokba sikerült belebotlaniuk a városban.



Másik érdekes újdonság a Spotpass, melynek hála a gép „alvó" üzemmódban is folyamatosan csatlakozik a vezetékes internetes hálózatokra, így minden reggel valami egyedi újdonság, pl. frissítés vagy letölthető tartalom fogad. Beszéltek még néhány egyéb érdekes opcióról: többek között lépésszámlálóról, a Mii makerről saját karakterünk elkészítéséhez, lesz internetböngésző, Nintendo 3DS Sound (egy hangmódosító alkalmazás MP3 vagy AAC formátumú zenékhez, letölthető játékok, online közösségi funkciók, visszafelé kompatibilitás DS-hez, és minden készülékhez jár egy 2GB-os SD memória-kártya is.



A szabadfoglalkozás kezdete után már igen hamar eltelt az idő, szinte minden játékhoz megpróbáltam odajutni, és amennyire lehetett el is beszélgettem néhány hostess csajszival, hiszen meglepően kedvesnek bizonyultak. Akikkel társalogtam mindegyikük Bécsben élt és 18-25 év között voltak, ám érdekességképp sokan külföldről költöztek ide. Szegénykék igen szigorú szabályok között voltak alkalmazva, így a főnökük rögtön morgott egy-egy asztalon felejtett pohárért, valamint finoman megkértek, hogy ne szemből vegyük fel a játékot, ha már mindenáron kamerázunk, mert azért kaphatnak (persze ezt kivédeni úgysem lehet, 5 perc után tuti kerültek fel YouTube-ra felvételek). Sajnos relatíve hamar bezárt a bazár, és habár 10 óra helyett majdnem éjfélre érkeztünk haza, meg kell mondjam, hogy rendkívül élveztem az utat, és jó pár rendes sráccal/lánnyal – azaz „kollégával" – sikerült összeismerked-nem, az autópályás Inn Holiday találkozótól/célállomástól pedig alig 6 perc alatt hazazúztam kocsival, így még aludni is maradt időm.
Na de nézzük, milyen játékokat is sikerült kipróbálnom a partin, ami persze csak csemegézés, de azért ízelítőnek megteszi!

A kipróbált játékok









MEGÉRKEZETT A NINTENDO 3DS

Az Ocarina of Time 3D-be igazából csak rövid ideig kóstoltam bele, de az originál Zelda dimenzióit ismerve ez a megállapítás még sok órás tesztelés után is helytálló maradt volna. Azt azonban könnyedén konstatáltam, hogy ez bizony egy az egyben a '98-as klasszikus reinkarnációja 3D-ben, és bizony nagyon pofásan fest a kis 3DS-en. Minden pálya megelevenedik a szemünk előtt, a kis Link pedig a térben császkál a mezőkön a sok színes karakter között, megküzdve a sok-sok ellenséggel. Kötelező cím!

A Steel Diver egy tengeralattjárós szimulátor kívánna lenni, ám sokkal inkább egy ötletes ügyességi játék, mely számos ponton kihasználja a 3DS lehetőségeit. Bevallom, talán ez a cím volt az egyik favoritom. Vagy a kedves hostess felügyelő lányka miatt, vagy mert tényleg adták magukat az egyre nehezedő küldetések, esetleg a kettő kellemes párhuzama, hogy büszkén mutathassam, bizony én vagyok az első, akinek sikerül teljesíteni a pályát a minket körülvevő sok vállalkozó kedvű amatőr közül. 2D-s és 3D-s pályák felváltva követték egymást, így az egyes küldetések is merőben különböztek egymástól. A térhatás persze minden esetben jól érvényesült és a szememnek is egész kellemes volt, noha az első oldalnézetes tutorial pályán csupán a tengeralattjáróm emelkedett ki térben a háttérből. Tetszett az irányítás komplex összetétele, miszerint egyszerre kell figyelnünk a mélységre és a sebességre, valamint a dőlésszögre, azt pedig ne feledjük, hogy egy „hajón" korántsem úgy működik a fékezés és az irányváltás, mint egy autónál, hiszen jó időben hátramenetbe kell kapcsolni, hogy lelassuljunk. Az ügyességi navigáció mellett persze az aktív torpedózás is fontos része a küldetéseknek: az egyik küldetésnél például a viharos tengeren kellett periszkópommal körbepásztázni a vizet, majd sorra kilőni a célpontokat. A 3D itt viszont már szó szerint érvényesült, ráadásul a gép mozgásérzékelésének köszönhetően, ahogy állva forogtam körbe-körbe a kis handhelddel a kezemben, úgy nézegethettem valós időben is körbe a periszkópommal. Vagyis, ha a játékban egy hajó északra volt, akkor nekem is északra kellett tartanom a kis konzolt a kezemben. A Steel Diver tehát egy nagyon ötletes





















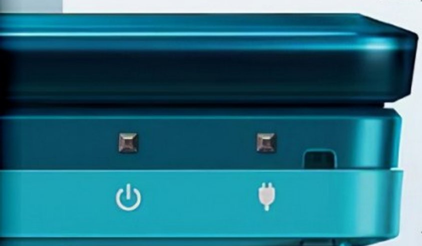




és változatos, részben árkádos, ám persze részben szimulátor tengeralattjárós lövöldének ígérkezik.
A PilotWings Resort egy jópofa repülős ügyességi játék. Néhány egyszerűbb pályát próbáltam ki csupán, ahol többnyire a szokásos karikákon kellett átügyeskedem magam repülőmmel. A propelleres repcsiken túl választhatunk siklórepülőt, vagy hátunkra csatlakoztatott rakétameghajtást is, és persze több különféle feladat is színesíti kalandjainkat Wuhu szigetén, melyet akár Free módban is körberepülhetünk. Korrekt az irányítás, bár bevallom nem tudott annyira lekötni, sőt úgy érzem itt picit szokni kellett a szememnek a 3D-t, de nyitócímnek nem rossz.
Lesz majd ugyan rendes sztorimódú Resident Evil is a gépre, ám addig is itt a Mercenaries 3D, ahol természetesen az akción és a túlélésen van a hangsúly, összesen 4 különböző karakterrel: Chris-szel, Claire-rel, Hunkkal, és Krauserrel. Ez is korrekt irányítást kapott, a térhatás sem volt rossz, a picit recés éleken túl a grafika is simán hozta minimum a PSP szintjét, de hogy megvenném-e, az attól függ mennyi különféle játékmóddal és pályával pakolták tele a programot. Egy rövid próba erejéig belenéztem a Super Street Fighter IV-be is. Tényleg szép darab, habár nem vagyok túl nagy SF rajongó, és annyira a Ridge Racer sem fogott meg, nekem túlságosan rajzfilmes más verziókhoz képest, de a sebességgel és az irányítással itt sem volt gondom. Amit sajnáltam, hogy egyszerűen nem jutottam hozzá a tömegben az Animal Crossing-hoz, pedig nagyon komoly volt akár hátulról is belepislantani, és bizony Nintendogs + Cats-et sem próbáltam, sőt nem is láttam, de a prezentációs videóban legalább mutattak belőle valamit. Természetesen a korábbi vonalat követve, és immáron cicákkal vegyítve fokozták még inkább a szupertamagocsi-hatást, melyhez hasonlót talán a Kinectimals-nál láttam. Azon túl, hogy szinte bármilyen formában kényeztetheted kedvenceidet, szinte belemásznak a gazdi képébe nyelvükkel csapdosva, sőt elvileg hosszú távon fel is ismernek minket – komoly! Volt szerencsém megnézni viszont még egy MGS Snake Eater vi-deót is, ami lényegében semmit nem mutatott a tényleges játékból, ha csak nem annyit, hogy handheld mércével nézve nagyon is szép, és hát természetesen 3D-s.
Ami kezdettől elérhető lesz a gépre: Pilotwings Resort , Nintendogs + Cats, Steeldiver, Dead or Alive Dimensions, Pro Evolution Soccer 2011 3D, Madden NFL, Super Street Fighter IV 3D, Asphalt 3D, Combat of Giants: Dinosaurs 3D, Ridge Racer 3D, Resident Evil: The Mercenaries, és LEGO Star Wars III: The Clone Wars
Ezen kívül amilyen címről már tudni lehet: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Star Fox 64 3D, Kid Icarus: Uprising, Mario Kart, Animal Crossing, Paper Mario, The Sims 3, Super Monkey Ball, Crush, Thor, Puzzle Bobble Universe, Samurai Warriors: Chronicles, Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars, Tom Clancy's Splinter Cell 3D, Rayman 3D, Asphalt 3D, James Noir's Hollywood Crimes, Driver Renegade, Rabbids 3D, Metal Gear Solid Snake Eater, Resident Evil: Revelations







Személy szerint nagyon is elégedett voltam a Nintendo legújabb csodafegyverével, hiszen ugyanazon az ösvényen ballag tovább, melyet a DS már kitaposott magának az elmúlt bő 6 évben. Mégis számos érdekes feature-el gazdagult a gép, melyek közül nyilván nem fogunk tudni mindent kihasználni szerény kis hazánkban, de a szoftverkínálat ismételten döntő tényező lehet, pláne, ha nem a puszta poligonok számát, hanem az egyedi lehetőséget kihasználtságát vesszük figyelembe – és ebben pedig a Nintendo-t ismerve ezúttal sem lesz hiány!

Krisz

VIRTUA TENNIS 4

Abban a szerencsés helyzetben voltam, hogy bepillanthattam a SEGA legújabb teniszjátékának az előzetes verziójába. Mivel kevés a hely, rögtön a lényegre is térnék.







A játék igyekszik minden eddigi erényét megtartani. Hasonlóan, mint az elődjében most is a World Tour lesz a fő csapásirány, melyben egy általunk létrehozott kezdő teniszező bőrébe bújva kell boldogulnunk, eközben csillagokat gyűjtenünk, hogy a SEGA Professional Tennis ranglista élére állhassunk, melyek között természetesen ott vannak a mai nagy nevek is. A versenyek között most is edzhetünk (fejlesztés), pihenhetünk (sérülés esetén akár), egyéb teendőket láthatunk el (pl. a rajongókkal is foglalkozhatunk, felszerelést vásárolhatunk, társat szerezhetünk, stb.), melyek mindegyike kisebb-nagyobb mértékben kihat a karrierünkre. Négy fő bajnokságot kell megnyernünk, amik a Föld négy nagyobb tájegységeihez vannak kötve, ám ezekhez hosszú út vezet. A világtérkép nagy és szerteágazó, de azt némi csavarral nem járhatjuk be szabadon. Afféle jegyeket (tickets) kell beváltanunk, amelyeken egy adott lépésszám van. Mi döntjük el merre menjünk, és hány lépést használunk el mondjuk egy mellékág bejárásához. Érdekes elem, elválik, a végleges változatban ez hosszútávon mennyire jön be.

Ezek mellett a szokásosnak mondható módok várnak a játékosra, ideértve a Virtua Tennis egyik vicces kivetülésének számító minijátékokat, melyekben néhol csibéket kell a tyúkanyóhoz eljuttatni, bombával teniszezni, mozgó agyagtáblákat szétütni, vagy erős szélfúvás ellenére normálisan adogatni. Némelyikük elborult volta ellenére a helyes mozgást, adogatást, célzást igyekszenek jobban betanítani számunkra. A játékmenet kicsit nehezedett érzésem szerint, de ez inkább előnyére fog válni a 4. résznek. A nagygépes verziók (a Wii-nél alap) megkapják a nekik járó Move és Kinect támogatást, illetve PS3-on a 3D is az ígéretek között szerepel. Az előzetes X360-ra érkezett, itt csak a kinectes kezelést próbálhattam ki, amely nem az egész játékban, hanem egy, az ún. Motion Play alatt aktív. A dolog ekkor eléggé leegyszerűsödött, csak az ütőt kellett vezérelni, a karaktert a gép automatikusan mozgatta. Arról nincs infó, hogy Move esetében is csak egy menüpont alatt lesz-e mozgásérzékelés, a Kinect esetében viszont szinte biztos, hisz ez eléggé megkönnyíti a játékmenetet.



Bárhogy is legyen, tisztességes folytatásnak tűnik, amelyről rendes konzekvenciát hamarosan itt, a lap hasábjain is le fogunk vonni.

RBaly

VIRTUA TENNIS 4

Kiadó: **SEGA**
Fejlesztő: **SEGA AM3**
Megjelenés: **2011 április 29.**
Platformok: **X360, PS3**

OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER™

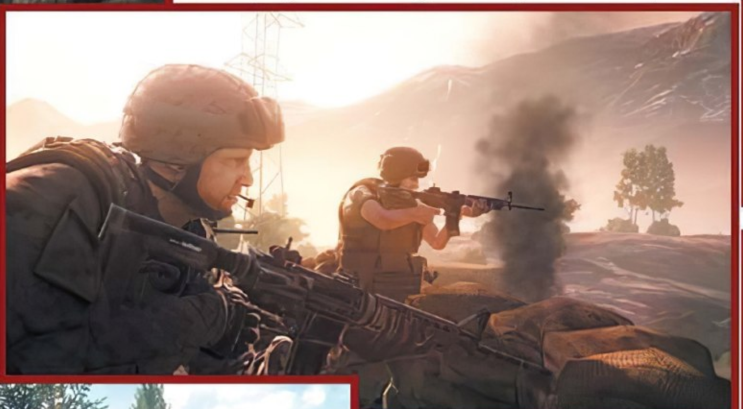
Az Óperenciás t… akarom mondani a Vörös folyón túl




Meggyőződésem, hogy így 2011-ben a háborús FPS-eket nyugodtan lehetne akár külön zsánerként is kezelni, annyi van már belőlük. Nem csoda: egy mindig aktuális, rendkívül nagy érdeklődéssel övezett téma ez, aminek valószínűleg az idők végezetéig létjogosultsága lesz a videojáték piacon. A címben szereplő Operation Flashpoint is ebben a kategóriában kíván érvényesülni, pontosabban fogalmazva visszatérni, tudniillik nem új indulóról



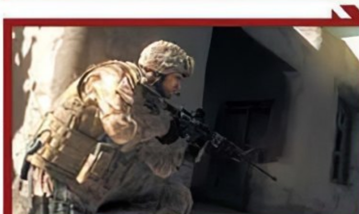




van szó. Való igaz, a HD generációban is találkozhattál már egy epizóddal (ez volt a vegyes értékeléseket bezsebelő Dragon Rising), viszont konzolos berkekben talán kevésbé lehet ismert a 2001-ben megjelent, Cold War Crisis alcímen futó első rész, melyhez a cikkírót kellemes emlékek kötik. Az OF mindig is egy szűkebb réteget szólított csak meg, mely arra az egészen egyszerű okra vezethető vissza, hogy sokkal realisztikusabb irányból közelítette meg a háborús témát – legalábbis játékmenet tekintetében biztosan, hiszen nem volt elvörösödő képernyő, csak instant halál (ja, és a vezethető Trabantról se feledkezzünk meg).







Jó hír, hogy a Red River maradt a kitaposott ösvényen, tehát még mindig piszok könnyű lelövetni magunkat a harcmezőn, ami természetesen azt is jelenti, hogy az ész nélküli előrerohanás itt teljes mértékben ki van zárva. Helyette a lassabb tempójú játékmenet veszi át a stafétát, taktikázással, no meg persze az ezzel járó parancsosztogatós szisztémával megspékelve. Amennyiben golyó ér minket, még nincs minden veszve: egyrészt számít, hogy hol találják el emberünket (vicces is lenne, ha egy láblövés után holtan zuhannánk össze), valamint ha a földre is kerülünk, van egy kis időnk, amíg elvérzünk teljesen. Ilyenkor hívhatunk segítséget, és ha szerencsénk van, lesz valaki a közelben, aki ellátja a sérülést. Jómagam olyan szinten elszoktam az efféle bánásmódtól, hogy az első fél órában folyton sikerült elhaláloznom, de azt hiszem, ezzel nem leszek egyedül.

A küldetések megkezdése előtt lehetőségünk van kiválasztani a nekünk megfelelő kasztot (ezekből négy áll rendelkezésre: grenadier, scout, rifleman, automatic rifleman), a felszerelés természetesen mindegyiknél más és más. Ami kicsit eltér a realisztikus irányelvtől, az az XP gyűjtögetés, illetve annak elköltése különböző fegyverekre, képességekre – akár szimpatizálunk az ötlettel, akár nem, hozzá kell szokni, hogy manapság ez a divat. Négy főt támogató online kooperatív multi is helyet kapott a játékban, de ezt működő szerver hiányában sajnos nem volt alkalmam kipróbálni.

Hangulat terén nem találtam kivetnivalót, ilyen téren a Red River abszolút rendben lesz, teljesen jól visszaadja azt az érzést, hogy mi most a csatamezőn küzdünk az életben maradásért. A látványról ugyanez sajnos már nem mondható el, a stuff nem valami szép, sőt fogalmazhatnék úgy is, hogy kifejezetten csúnyácska. Cserébe persze óriási területet kapunk, valamint egyetlen esetet leszámítva szaggatással sem találkoztam, néhány bug rondít bele csupán a képbe, de ezeket áprilisig bőven van még idő kijavítani.



Hogy mennyire lesz képes felvenni a versenyt a közeljövőben megjelenő háborús programokkal, azt jelenleg nem tudnám megmondani. Mindenesetre a Red River remek alternatíva lehet majd azok számára, akik némileg unják már a Call of Duty (és társai) által képviselt irányvonalat, és inkább egy higgadtabb hozzáállást megkövetelő taktikai lövöldére vágynak.

Duke



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Kiadó: ***Codemasters***
Fejlesztő: ***Codemasters***
Megjelenés: ***2011 április 26.***
Platformok: ***X360, PS3***

Top10 – A generáció legalja

Minden konzolgenerációban akadnak olyan produktumok, melyek pozitív vagy negatív értelemben, de kiemelkednek az átlagból. A legjobbakra még évek múlva is emlékezni fogunk, a legrosszabbakat pedig bár próbáljuk kitörölni az emlékezetünkből, nem mindig járunk sikerrel. Hogy egy játék mitől lesz rossz, nem lehet egyértelműen definiálni. Temérdek oka lehet annak, hogy az elkészült mű végül még az átlagos szintet sem üti meg: sok múlik azon, hogy a fejlesztők mennyire alaposak, mekkora büdzséből gazdálkodnak, milyen célokat tűznek maguk elé, mennyire sürgeti őket a kiadó, de ne feledkezzünk el arról sem, hogy rengeteg be nem tervezett külső tényező/esemény (pl., elfogy a pénz, elütik a főtervezőt, stb.) is befolyásolhatja az elkészült produktum minőségét. A lényeg, hogy bizony a jelen generáció sem mentes a szörnyű alkotásoktól, ezért a Konzol Magazin most csokorba szedte nektek azokat a játékokat, melyek minden szempontból érdemesek a „generáció legalja" címre!

10 G.I. Joe: The Rise of Cobra

(2009 – PS3, X360)

Már a film is erősen súrolta a „B" kategória határát, de a játék még annak a színvonalát is alul tudta múlni. A Rise of Cobra egy külsőnézetes TPS, ami engem leginkább egy régi klasszikusra, a Contrára emlékeztetett. Igen ám, de míg a majd 20 éves oldalt-scrollozós Contra képes volt a szórakoztatásra, addig jelen generációs alteregója már kevésbé tudott örömet okozni – mivel nevetséges. Szánalmasan egyhangú pályák, monoton küldetések/játékmenet, degenerált ellenfelek – nagy vonalakban ezekkel a jelzőkkel tudnám összefoglalni a gamét.



9 Terminator Salvation

(2009 – PS3, X360)

A Terminator Salvation szintén egy borzalmasan rossz játékadaptáció, ami kinézetében még csak-csak, de játszhatóságban már nem üti meg az elvárható nívót. A nagyjából háromféle ellenfelet felvonultató produktum legnagyobb hibája, hogy borzalmasan unalmas. Nincs benne semmi, ami arra ösztönözné a játékost, hogy végigtolja: minden helyszín egyforma, minden szituáció ugyanaz – és ahogy utaltam rá, az enemy-k is dettó ugyanúgy néznek ki. Aki jó terminátoros játékra vágyik, inkább az előző generációs Redemptionnal próbálkozzon…



8 Pimp My Ride

(2007 – X360)

A Pimp My Ride tipikus „ZS" kategóriás játék. Előttem a kép, ahogy a mit sem sejtő Xbox360 tulajdonos gamer szembesül a ténnyel, hogy Xzibit műsorának videojáték adaptációja bizony egy silány PS2-es port. Az egész motyónak semmi értelme: pénzszerzés érdekében körbe-körbe kell száguldozni egy kb. 2 négyzetkilométer terjedelmű városban, hogy végül a bekasszírozott zsetonból feltuningolhassuk az aktuális verdánkat. Utána új gépet kapunk és kezdődik elölről az egész…



7 Vampire Rain

(2007 – PS3, X360)

Még a jelen generáció elején érkezett ez a gyöngyszem, ami nagyvonalakban egy Splinter Cellre hajazó vámpírvadászós szösszenet. A PS2-es grafikai megvalósítás mellé vérpezsdítően botrányos történet, rettenetes játékmenet, nulla hangulat és hipertré irányítás párosul. A vicc az, hogy bármit csinálsz a játékban, szinte kivétel nélkül mindig elhalálozol, ha betámadnak a vámpírok: hiába lövöd őket, hiába menekülsz – ha kiszúrtak, meghaltál.



6 Hour of Victory

(2007 - X360)

A Call Of Duty széria ellenfelének szánt játék jókorát hasalt a nagyérdemű előtt. Hol úszott el a siker? Valahol a megvalósítás környékén. Grafikailag se volt valami nagy szám, de a nevetséges mesterséges intelligencia és a bugoktól hemzsegő játékmenet (YouTube megnyit, szöveg begépel: „hour of victory glitches and bugs fun" – zseniális!) végképp a pöcegödörbe taszította a cuccot. Az igénytelen munkától eltekintve amúgy sem lett volna sikeres a játék, mivel már a nagyon sokadik rókabőr volt ez a második világháborúról.



5 Damnation

(2009 - PS3, X360)

Amikor először gépbe pattintottam a Damnationt, nem akartam hinni a szememnek. Nem vicc, én kicsit le is fagytam akkor, abban a pillanatban, egyszerűen nem akartam elhinni, hogy ebből az ígéretesnek tűnő stuffból mi lett végül: egy hulladék. Pedig az ötlet nem volt rossz: tetszett, ahogy ötvözték a vadnyugati feelinget a steampunk stílussal, tetszett a történet, jó lett volna a megvalósítás is – ha nem rohadt volna alapjaiban az egész…



4 Rogue Warrior

(2009 - PS3, X360)

Ebben a „lopakodós" gaméban egyetlen pozitívum van: Mickey Rourke szinkronhangja. De komolyan, nem elég, hogy a játék ronda és pi… (khm)… rövid, még a mesterséges intelligencia is a béka hátsója alatt van, hogy a játékmenetről meg már ne is beszéljek. Elsőre talán azt hihetnénk ez valami vicc – de aztán rájövünk, hogy nem az, illetve ha igen, akkor kicsit drága vicc… pedig emlékszem, trailerek alapján egész jónak tűnt – de ezzel is átvertek.



3 Naval Assault – The Killing Tide

(2010 - X360)

Az Xbox LIVE arcade szintet súroló teljes értékű, dobozos produktum minden idők egyik legrosszabb tengeralattjárós cucca. De frankón, ebben a játékban egyszerűen minden rossz, mintha direkt úgy készítették volna, hogy még csak véletlen se okozzon semmiféle örömöt a playernek. Idejétmúlt grafika, rettenetes kamerakezelés, csont egyforma ellenfelek, béna irányítás – és még nehéz is, nem is kicsit. A Naval Assault népszerűségét hűen prezentálja, hogy kicsattintott 80GS-emmel sokáig én voltam az első országos szinten.



2 Naughty Bear

(2010 - PS3, X360)

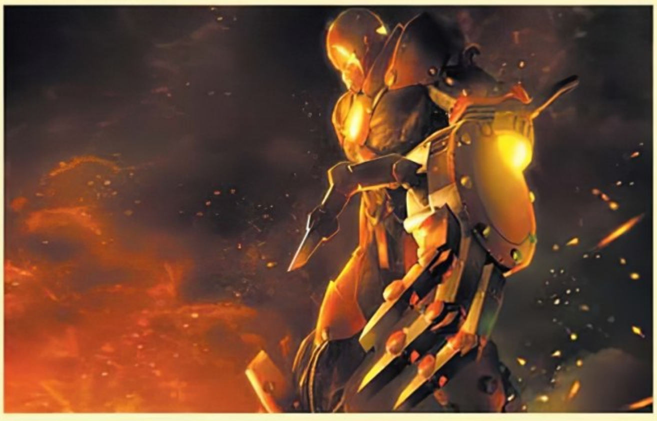
A Naughty Bear talán a legjobb példa arra, hogyan lehet tökéletesen elbaltázni egy alapvetően jó koncepciót. A történet zseniális: egy „játékmackó", aki sérelmei okán baltát ragad, hogy leszámoljon mindenkivel, aki él és mozog. A megvalósítás? Katasztrofális! A játék hemzseg a bogaraktól, a grafika szinte előző generációs, a játékmenet pedig a szánalom kategóriát súrolja – ha nem lenne a Bomberman Act Zero, egyértelműen a pajkos maci foglalná el a trónt a generáció legrosszabb alkotásai versenyünkben.



1 Bomberman Act Zero

(2006 - X360)

A játék, ami annyira életképtelen volt, hogy már a megjelenés pillanatában meg is döglött. Összefoglalom pár szóban a lehetőségeket: egyjátékos mód. Megnyomod a Startot, játszol (klasszikus Bomberman szabályrendszer/játékmenet), meghalsz – és kidob a kezdőképernyőre. Se mentés, se folytatás, se semmi. Többjátékos mód. Ezt a részt nem tudtam kipróbálni, mert az egész univerzumban nem akadt még egy olyan balek, aki megvette volna rajtam kívül ezt a csodát… Nem is lehet többet hozzátenni, kvázi az itt leírtakat egy teljes értékű tesztnek is vehetitek. Mi maradt ki? Ja, igen! Értékelés: 0.



Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!

Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal csupán** **10.990 Ft!*****

Előfizetésed mellé most szabadon választhatsz 2 korábbi Konzol Magazint is.*****



Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni **egy évre 6990** forintért, valamint **fél évre 3490** forintért.

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

PS3

UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE | UNCHARTED 2 AMONG THIEVES | MotorStorm | MotorStorm Pacific Rift | Ratchet and Clank: Tools of Destruction | Ratchet and Clank: A Crack in Time



XBOX 360

HALO 3 | HALO Wars | GEARS of WAR | GEARS of WAR 2 | FORZA MOTORSPORT 3 | PROJECT GOTHAM RACING 4



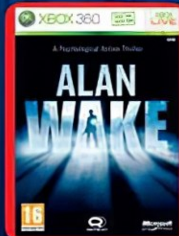
PSP

Killzone: Liberation | God of War: Chains of Olympus | TEKKEN: Dark Resurrection | Gran Turismo | Resistance Retribution | ARMY of Two: The 40th day



KIEMELT AJÁNLATAINK:****







Wii

ALONE in the DARK | Call of Duty: World at War | LEGO Batman | Raving Rabbids TV Party



NINTENDO DS

VIVA PIÑATA Pocket Paradise | Indiana Jones: Staff of Kings | ZELDA: Spirit Tracks



* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
*** A 10.990 Ft-os előfizetői díj, 2011 február 26-tól érvényes.
**** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak rendelkezésünkre.
***** Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetés esetén.
A készlet változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak! Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

WWW.KONZOL.EU

A kiemelt fekete színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék.

A JÁTÉK CÍME

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, karfiol, Krisz, Kronnas, Martin, nomad, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa, Zumics

Szerző

JÁTÉK CÍME

4

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

A Sony hazai képviseletének jóvoltából négy darab, speciális kiszerelésű, utcai forgalomba nem került DC Universe Online-t sorsolunk ki köztetek. A ritkaságszámba menő kiadás dombornyomott képeskönyv-szerű „tokban" érkezik, melyben szép, formalakkozott illusztrációk helyezkednek el. A csomagban található maga a játék, hozzá az aktiváló kód (még egy PC-s verzió is lapul benne), illetve egy artwork lemez, melyen megannyi képanyag található a játékról. Ezt azért nem adjuk annyira könnyen!



A képet köszönjük a wecollectgames.hu-nak.

A kérdés: Melyik Superman városának, Metropolisnak a legmagasabb épülete?

A levél tárgya DCU legyen. A nyereménytárgyakat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

Kamurocho városában négy főhős bőrébe bújva merülhetünk el a jakuzák kegyetlen világában. Légy részese ezeknek a történeteknek a Távol-Keleti akciókaland negyedik részében. A sikeres megfejtők között négy darab Yakuza 4-et sorsolunk ki!



A kérdés: Ki áll a Sky Finance vállalat élén?

A levél tárgya Yakuza 4 legyen! A nyereményjátékokat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft-nek.

A Nintendo tulajdonosoknak is tudunk e hónapban kedveskedni valamivel, ami nem más, mint egy darab eredeti Nintendo Wii válltáska. Ahhoz, hogy megnyerhesd, válaszolj helyesen az alábbi kérdésre:



*A kép illusztráció

A kérdés: A Nintendo 3DS-ben hány darab kamera található?

A levél tárgya Wii legyen! Az ajándéktárgyat köszönjük a Stadlbauer Kft-nek.

Teniszrajongók figyelem! A kezünk ügyébe került „néhány" DLC kód a Top Spin 4-hez. Jelen esetben a PlayStation 3 tulajdonosoknak tudunk ezzel kedveskedni. A kód megszerzéséhez nem kell mást tennetek, minthogy az alábbi új(!) e-mail címre minél hamarabb küldjetek egy levelet! A kódokból az előfizetőink automatikusan kapnak egyet! Ez nem sorsolás alapú, a legelső beküldők kapnak a készlet erejéig.



Csupán pár száz kódunk van, úgyhogy ne habozz, ide küldd a leveled: dlc@konzol.eu

A DLC-ket köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. április 14!

DRAGON AGE II

Dragon Age II



Ha egy mondatban szerepelt a Dungeons & Dragons és a fantasy szerepjátszás, akkor vagy az előző, vagy a következő mondatban előkerült a BioWare neve is. Az idő persze rengeteg változást hozott, s az iszonyatosan sok ideig készülő Dragon Age több hagyománynak is véget vetett: a cég végleg szakított a D&D játékrendszerrel és a Forgotten Realms világával, s mindkettőt saját kreációval váltotta le. Most pedig szinte még nem is pislogtunk, máris itt a folytatás.

S habár sok dolog változott időközben, egyvalami azonban mégsem: míg a Mass Effect komoly utálatot váltott ki az RPG-fanatikusok azon részéből, akik még azt is 12 oldalú dobókockával gurítják ki, hogy elmenjenek-e a vécére, s akik az autójuk fogyasztását nem liter/100km-ben adják meg, hanem pint/ötnapi járóföldben, addig úgy tűnt, hogy a Dragon Age sikeresen be tudja



majd tömni a szájukat. S így is lett: ha hardcore, minőségi szerepjátékot akartál klasszikus vonásokkal, nem volt más választásod, mint a BioWare sokáig dédelgetett gyermeke.

S akkor oszlassuk el kicsit a rózsaszín felhőt: ennek ellenére úgy gondolom, hogy a Dragon Age nem volt egy nagyon jó játék. Először is, a tengernyi választható előtörténet és faj közül egyedül az emberi nemes volt annyira érdekes, hogy túllendítsen az első egy órán, csak azért, hogy utána a halálra unjam magam a nem túl kiemelkedő történet nem különösebben érdekes fordulatain, csatáin és párbeszédein. Ráadásul, ha egy marslakónak kellene egyben megmutatni, hogy mi az a fantasy szerepjáték, elég lenne odaadni neki a Dragon Age-t, ugyanis olyan szinten sablonos és összetákolt érzést kelt, mintha csak egy direkt kivonatot akartak volna készíteni a műfajból. Azt meg már csak félve említem, hogy mivel a BioWare előtte a Mass Effect-tel már megmutatta, milyennek kell lennie egy modern RPG-nek, a Dragon Age valamiért nagyon elavultnak és régi vágásúnak hatott 2010-ben. Úgy tűnt, hogy egy olyan kornak készült, ami az újgenerációs konzolok eljövetele óta már nem létezik.

Mindez egyébként a PC-s verzióra igaz, mert mi, konzolosok még rosszabbul jártunk, hiszen egy nem túl kiemelkedő minőségű portot kaptunk, amivel ugyan kifejezetten nagy gondok nem voltak, egyértelműen látszott rajta, hogy erre már csak utólag gondoltak a BioWare-nél. S én nem tudtam együtt élni ezzel az érzéssel: nem tudtam megemészteni, hogy olyasmivel játsszak, amiről egyértelműen lejött, hogy csak az extra bevétel miatt készült, és nem igazán törődtek vele. Sokan ezen a





ponton valószínűleg már a lakcímem után kutakodnak, és azon gondolkodnak, hogyan tudnak majd meglepni, ha egyszer későn érek haza. De még mielőtt komolyabban elkezdenétek tervezni, miként követtek el rajtam tíz napon túl gyógyuló testi sértést, gondoljuk át a következőt: a BioWare valószínűleg tudja, milyen emberek tolják a játékaikat, és valószínűleg tengernyi olyan helyről kapnak visszajelzést, amiről nekünk fogalmunk sem lehet. Mindezek után pedig nem véletlenül

döntöttek úgy, hogy a folytatás egészen más irányba fog menni: ha az első rész tökéletesen működött volna, akkor nem is lett volna okuk a változtatásokra.

Éppen ezért az előzetes információk alapján elkezdtem egyre jobban és jobban várni a folytatást. Úgy tűnt, a BioWare végre nem egy többé alig-alig létező közönségnek akar megfelelni, hanem igazán a játékélményt teszik majd előtérbe. Ráadásul az elődéddel ellentétben a konzolverziók









ezúttal nem gyorsban összedobott portok, hanem minden platform megkapta az őt megillető törődést. Ezek után pedig már csak egyetlen kérdés merül fel: hogyan sikerült mindezt összehozni kevesebb, mint másfél év alatt, mikor egy szerepjáték az esetek nagy többségében kiemelkedően hosszú fejlesztési időt igényel? Nos, csodák nincsenek, így a BioWare-nek is le kellett vágnia egy-két kanyart, ami sajnos meglátszik a végeredményen.

Játékosként ezúttal nem választhatsz több faj és előtörténet közül, mint az első részben. Ehelyett a hős viszonylag fix: csak ember lehet, ráadásul a vezetékneve is adott: Hawke. Ezen belül viszont már választható a két nem (mármint a nő és férfi, nem a nem és nem), és a warrior, mage vagy rogue kasz-



tok közül bármelyik. Mindez persze azt a célt szolgálja, hogy egy karakteresebb, jobban kidolgozott főhős állhasson a középpontban, aki ezúttal a Mass Effect Shepardjához hasonlóan szinkront is kapott. A sztori érdekes felépítésű, ugyanis Hawke egy régi barátja, Varric meséli el, és egyfajta furcsa, keretes szerkezetben zajlik az egész, komolyabb időugrásokkal. Azt tudjuk, hogy főszereplőnk fontos ember lesz, és azt is tudjuk, honnan indul: a Blight rontása eléri otthonát, így Lotheringből kénytelen a családjával Kirkwall városába menekülni, több ezer más szerencsétlenül járt lakóval együtt. A fennkölt város polgárai persze nem nézik túl jó szemmel, ahogy mindennapi életükbe hirtelen belecsöppen egy rakás idegen, így főhősünk is kénytelen megküzdeni a saját jó hírééert, befolyásáért és vagyonáért.

Hamar kiderül persze, hogy a városban valójában semmi nincs rendben, s minden konfliktus egy dologra vezethető vissza: a mágusok és a templomosok közötti viszályra. Utóbbiak nem túl diszkrét módon ki szeretnék iktatni az összes mágust, mondván, hogy mindegyik magában hordozza a veszélyt, hogy spontán módon pusztító túlvilágé lénnyé változzon és legyalulja a fél települést. A mágusok mellett pedig nyilvánvalóan az szól, hogy legtöbbjük egyáltalán nem veszélyes, és valószínűleg soha nem is lesz az. Nem kell sokat gondolkodni, vagy túl nagy politikai ismeretekkel rendelkezni ahhoz, hogy meglássuk az allegóriát: a Dragon Age 2 nem egy olyan helyzetet vonultat fel, aminek simán megtalálni a valós életbeli megfelelőjét. Ehhez hasonlóan főhősünk is folyamatosan kemény erkölcsi és morális kérdésekbe és válaszlehetőségekbe ütközik,

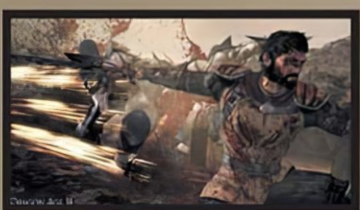




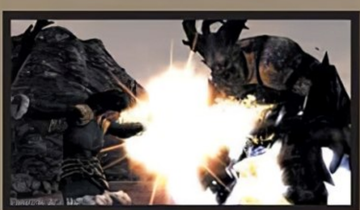
DRAGON AGE II











ahol sokszor nincs kifejezetten jó vagy rossz döntés, mert mindegyik máshogy hat a környezetünkre és a velünk kapcsolatba kerülő emberekre.

A probléma, hogy a történet nagyon sokáig nem halad sehová. Rohangálunk a városban, próbálunk küldetéseket teljesíteni, hogy hátha majd jutunk valamerre, de nincs egy központi vezérelem, ami egyértelműen meghatározná a végcélt. Az első Dragon Age-ben a darkspawn legyőzése legalább ott derengett halvány fényként a hosszú és unalmakkal teli alagút végén, de most nincs ilyen. Ennek megfelelően hatalmasat fogunk csalódni a játék végében, ami ráadásul cliffhangerrel fejeződik be, s így ismét csak alátámasztja azt a sejtésemet, hogy a DA2 egy gyorsban összedobott kitöltőrész, amivel a harmadik epizód megjelenéséig próbálják kihúzni a készítők. Ráadásul akad néhány apró probléma a konzisztenciával is: például, amíg mindenki próbálja titkolni, hogy ki a mágus és ki nem, addig Hawke megjelenhet egy teljes varázshasználó partival, mindenféle probléma nélkül.

Más gondok is akadnak. Emlékeztek, hogy még korábban azt írtam, a BioWare-nek néha a rövidebb utat kellett választania? Nos, ez a legjobban a játék helyszínein mutatkozik meg. A Dragon Age 2 ugyanis szinte teljes egészében Kirkwall-ban, és néhány, azt körülvevő helyen játszódik, de leginkább a városban. Itt pedig aztán a készítők folyamatosan újrahasználtak és másoltak minden lehetséges dolgot annak érdekében, hogy kevesebb munkájuk legyen, és már az első pár óra után láttunk szinte mindent, amit helyszínek tekintetében látni lehet. A leginkább kiábrándító rész, ahonnan azonnal kiderül, hogy valami nem stimmel, amikor átlépünk a Fade-be, és ugyanúgy a várost látjuk, csak éppen egy csúnya képeffektussal. Így tehát sem a történet (legalábbis kezdetben nem), sem pedig a meglátogatható helyszínek nem nyújtanak túl sok motivációt az előrehaladásra, és néha már hihetetlen módon unalmas a folyamatosan ismétlődő környezeti elemeket bámulni.







Ahhoz, hogy az emberközelibb sztorit, és a jobban kidolgozott főhőst még jobban kidomborítsák, megváltozott a párbeszédek rendszere is. Vagy mondhatnám azt is, hogy szinte egy az egyben átjött a Mass Effectből, még a kinézete is nagyon hasonló. A lényeg, hogy ezúttal csak röviden látjuk a válaszokat, ráadásul a döntésben segítenek az egyes lehetőségek mellett megjelenő apró ikonok, melyek egyértelműen jelzik, hogy az adott válasz például szarkasztikus, durva, kedves, vagy más jellegű. Hasonlóan élettel telibbé változott a csapa-



tunk, illetve a köztük zajló beszélgetések is. Egyrészt most valahogy minden karakter sokkal emberszerűbbnek tűnik, még akkor is, ha valójában csak egy-egy eszmét testesítenek meg. Ezért elsőre talán nem olyan karakteresek, mint mondjuk Alistair az első részben, de sokkal mélyebbek és kidolgozottabbak. Másrészt pedig sokkal többet állnak le egymással vitatkozni, sokkal többet tudhatunk meg a hátterükről, és tényleg aktívan részt vesznek a sztori alakulásában.



A harcrendszer az első rész konzolos verzióiban már eléggé akciódús volt, s a BioWare ezen a vonalon haladt tovább a folytatással is. Az összes képesség viszonylag kis cooldownnal rendelkezik, így többször használhatóak, aminek köszönhetően a harcok pörgősebbnek tűnnek. Ahhoz, hogy ezt a fajta játékstílust megtámogassák, ezúttal sokkal gyengébb, de több ellenfél érkezik egyszerre, így az előző Dragon Age lassabb, taktikusabb csatái végleg a múltba vesznek. Problémák itt is akadnak: habár a harcrendszer erősen hasonlít az MMO-játékok megoldásaira, furcsa módon nincsen például automatikus támadás, ami miatt kissé idétlen gombnyomogatásba torkollanak az ütközetek.

Egyszerűsödött a felszerelések kezelése és az inventory-rendszer is. Ezúttal már csak főhősünket szerelhetjük fel teljesen szabadon, a többieknek csak fegyvereket, gyűrűket, öveket és



nyakláncokat adogathatunk, a páncélzatukon egyáltalán nem változtathatunk. Ez persze azt is jelenti, hogy a legtöbb holmi, amit találunk az esetek nagy többségében teljesen hasznavehetetlen, így rögtön el is lehet adni. A tulajdonságokat és képességeket viszont még mindig szabadon fejleszt-hetjük, habár általában a játék minden karakter esetében egyértelműen sugallja, hogy milyen irányba kellene képezni az adott bakát. Minden szintlépés után három pontot költhetünk az alaptulajdonságokra (a két fő attribútumon kívül nem érdemes másra tenni, mert csak elrontjuk a karaktert), és egy pontot csaphatunk el új skill elsajátítására.

A legnagyobb javulás a grafikában tapasztalható.



Habár a stílus elsőre kissé furcsának tűnhet, hamar megtapasztaljuk, hogy az egész sokkal kidolgozottabb, szebb és élettel telibb, főleg konzolokon. Az arcok animációja egy egész dimenziót fejlődött az első rész óta, de még azért így is jócskán elmarad a Mass Effect 2-től. Hasonló a helyzet a hangokkal is: főhősünk szinkronja teljesen korrekt, de nem éri el Shepard kapitány színvonalát, a társainkat megszólaltató színészek pedig átlagosan jó munkát végeztek.

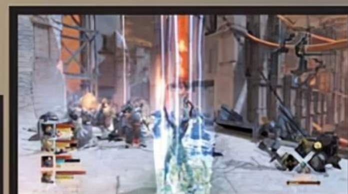
A Dragon Age 2 tehát láthatóan vegyes képet mutat, s habár ebben a kritikában főként inkább a negatívumokat, illetve a fontosabb változtatásokat vettem elő, azért egy dolog mindenki számára legyen tiszta: ez még mindig egy BioWare játék, s mint ilyen, minden porcikájában megtalálható a rajongás és a profizmus. De mivel a BioWare-től nagyon sokat várunk, talán kicsit keményebbek is vagyunk a néhány egyértelmű hiányossággal és hibával szemben. Ettől függetlenül Hawke története Kirkwallban egy olyan különleges, vérrel, árulással, barátsággal, vívódással és erkölcsösséggel teli sztori, ami azért még mindig ritka a szerepjátékok között. Hogy megéri-e végigvinni? Abszolút. Ha tetszett az első rész, ezt is szeretni fogod. Ha pedig nem tetszett, ennek mindenképp adj egy esélyt, mert a sok kisebb-nagyobb változásnak köszönhetően egész más játékká vált. De egy négyesnél sajnos nem ér többet.















InGen

DRAGON AGE II

4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***BioWare***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

BULLETSTORM

BULLETSTORM

Stílusos mészárlás

A Bulletstorm reklámhadjáratának kezdeti időszakában két dologra lettem figyelmes. Az első a game promóciós anyagaiban felvillantott brutális jelenetekkel vegyített beteges humor volt, míg a második a megérdemelten hatalmas sikereket elért Gears of War széria mögött álló Cliff Bleszinski nevének és persze személynek feltűnése.











A sajátszemszögű lövöldék piacára mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy szerény lenne a kínálat. Februárban volt egy fantasztikus látvánnyal bíró PlayStation 3 exkluzív Killzone 3, márciusban pedig érkezik a Crytek multiplatform csodája, a Crysis 2. A két csúcsprodukció közé beékelődve pedig megjelent a csak kombó-shooterként emlegetett Bulletstorm, amiben Cliff B és a mögötte álló Epic Games látott annyi fantáziát, hogy felkarolják és népszerűsítsék a lengyel illetőségű People Can Fly csapata által készített alkotást. Hogy vajon mennyire sikerült az FPS-ek terén maradandót alkotnia a kifejezetten újdonságnak beharangozott játékkal a fejlesztőknek, a teszt további részéből megtudod!



A Golyózápor története a jövőben, a 26. században játszódik a Stygia nevezetű bolygón. Hőseink, a Dead Echo csapat tagjai igazán kemény legények, vérbeli katonák. A halálosztag vezetőjét, Grayson Huntot és mögötte álló csapatát a múltban nem egy piszkos munkával bízta meg a sztori gonoszát megszemélyesítő Serrano tábornok. Ám egy balul elsült bevetés során fény derül az igazságra, és hőseink rádöbbennek, hogy a gonosz hadvezér kizárólag az önös érdekei elérésére használta fel a Dead Echot, aminek következménye rengeteg ártatlan ember halála lett, köztük egy újságíróé is, aki a tábornokról írt leleplező cikke miatt kényszerült a túlvilágra. Felismerve az átverést, Hunt és csapata a diktátor haragjától tartva 10 éves bujkálásba menekült, ám egy véletlennek köszönhetően ismét egymás látómezejébe kerültek, és ezzel egyidejűleg elindul a nagyjából 7-10 órás masszív, kifejezetten az erőszakra és morbid humorra építő tömény hentelés. Iménti mondatom utolsó szavát általában a hack'n slash játékok esetében szokott felmerülni, ám a Bulletstormra is tökéletesen rábiggyeszthető a stílusmegnevezés. A játék le sem tagadhatná készítőit. Elég, ha csak a PC-n debütált és sikereket elért Painkillert említem meg. Ám egy 2005-ben megálmodott játékkoncepció a mai viszonyok közt már nem állná meg helyét, ezért a folyamatos darálást feldobták a marketing-dömping során sokszor hangoztatott „Kill with Skill" rendszerrel. Nos, ebben a játékban nem elég szimplán csak szétlőni, ne adj isten egylövéses instant halálban részesíteni az ellenfeleket. Kegyetlenebbnél kegyetlenebb, a környezeti adottságokat is maximálisan kihasználva, láncba fűzött támadásokkal, gyakorlatilag kombókkal kell majd likvidálnod az életedre törő mutáns haramiákat, amikért pontokat kapsz, a pontokból pedig újabb és újabb gyilkoló eszközöket vásárolhatsz és fejleszthetsz. Talán ez, az úgynevezett Skillshot rendszer ötlete lehetett az, amit meglátva az Epic Games a stuff támogatása mellett döntött.

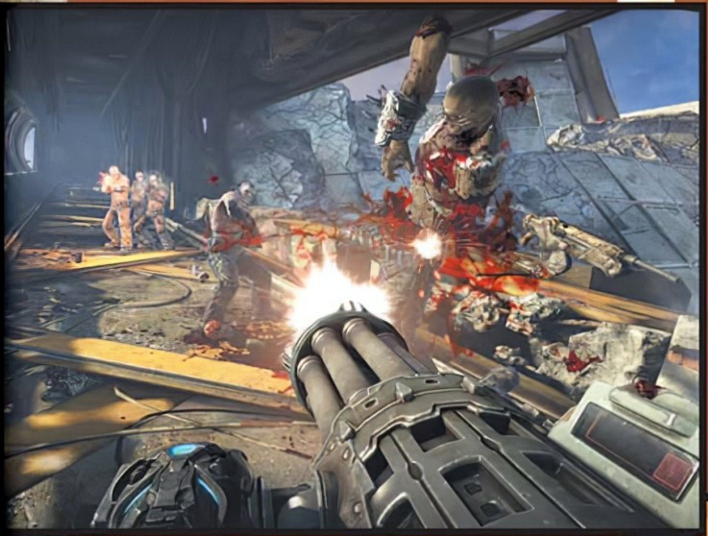


A játékból összesen 131 darab gyilkos mozdulat csalható elő, amiknek jelentős részével az első végigjátszás során szinte biztos, hogy nem fogsz találkozni, ha csak nem bújod szüntelen a játék ingame menüjében elérhető skillshot listát. A gameplay szerves részéhez tartozik a Leash elnevezésű energiapóráz is, amivel képesek vagytok megragadni az ellenfelet, akit magatokhoz rántva és megtalálva a megfelelő ívet akár bele is rúghatjátok egy kiszögelésbe, miközben





éppen telepumpáljátok ólommal. Az energialasszónak van egy másodlagos funkciója is, méghozzá az ellenfél földhöz csapása, aminek eredménye egy látványos robbanás lesz, illetve a közelben lévő mozdítható objektumok és ellenfelek levegőbe röpítését érhetitek el, ahonnan ismét csak rátok van bízva, hogy magatehetetlen állapotukban mit tesztek a szenvedő alanyokkal. A hét fejezetet magában foglaló játékban ilyen és ehhez hasonló, plusz temérdek más módon is kivitelezhető gyilkolási metódussal kell előrejutnotok.
A gyalogos részeket időnként feldobják előre rögzített járműves etapok, lehetőség lesz egy robotszörny irányítására, és persze a légi járműből való gyilkolás sem fog hiányozni a kínálatból. Ez így első hallásra igen jónak tűnik ugyan, azonban a játék élvezeti faktora nálam hozzávetőlegesen a stuff egyharmadáig pörgött csak magas fordulatszámon, utána sajnos elkezdett leülni, majd a játékot befejezve szinte semmi maradandó élménnyel nem gazdagodtam. A brutálisabbnál brutálisabb kivégzések repertoárjából is sajnos elfogy a szufla, és a játék kétharmadától szinte semmi újdonsággal nem fog szolgálni az anyag. Ezt próbálja némiképp ellensúlyozni a vérengzéseinknek helyt adó bolygónak, a Stygianak színhelyei, amelyek meglátásom szerint kellően látványosra, a lankadó érdeklődést némiképp életben tartóra sikerültek.

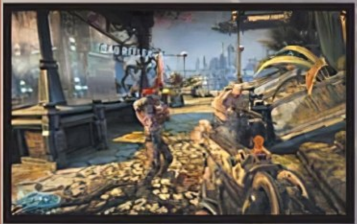


A játék vizualitásáért az Epic Unreal Engine 3.5-ös motorja gondoskodik, ami igen parádés tálalásban került szervírozásra szemtáplálékként a game játékosának. Bár azt azért hozzá kell tennem, hogy a dicséret inkább illeti meg a grafikust és a művészeti vezetőt, mintsem a konzolváltozatokban jelenlévő motort. A kezdeti, prológusként és egyben oktatórészként funkcionáló űrhajós pályát gyorsan felváltja a planéta sziklás vidéke, de miután már kezdenétek azt megunni, máris egy városban folytatódik a bolygó őrült ellenfeleivel vívott harc. Át kell kelnetek hegyeken, a bolygó egyik hatalmas vízi erőművén, kikötőn és vidámparkon, stb. Menekülnötök kell majd egy hatalmas elszabadult kerék elől (döbbenetes a látvány), de Godzilla 26. századi, stygiai rokonával is le kell ám számolnotok. A pályák közt jelentős mennyiségű, a sztorit előrelendítő átvezető animációt tekinthettek meg, a szereplők jellemét előtérbe helyező olykor durva, máskor pedig a progira folyamatosan jellemző morbid humorral nyakon öntve.
A készítők a kampánymód mellett gondoskodtak egy további egyjátékos által játszható game-ről, illetve beépítésre került egy többjátékos opció is. A főmenüből elérhető Echo mód gyakorlatilag a kampány pályáit tartalmazza, amik ebben a módban egyfajta challengeeknek tekinthetőek. A cél minél több pont elérése, vagyis a minél változatosabb skillshotok ellövése és ezáltal a ranglistákon való feljebb jutás lesz. Az „Echo" módban gyakorlatilag tökélyre fejleszthetitek skillshot tudásotokat, ám több élménnyel sajnos nem fog szolgálni ez a játékmód. A másik lehetőség a kooperatív élményekre építő „Anarchy" nevezetű játék, ami kettő illetve négyfős játékélményt biztosít. A csapatoknak lehetősége van az összedolgozásra, amivel extra skillpontok nyerhetők ki. A mutáns hordák hullámokban támadnak a játékosokra, köröket képezve ezzel. A sikeresen teljesített körök után új fegyvereket vásárolhatsz, illetve a meglévő fegyvereidet töltheted fel lőszerrel és a kulcsfontossággal bíró másodlagos tüzelést biztosító energiával. Sajnos klasszikus kompetitív multiplayer mód nem került az anyagba, pedig igazán remek tömegmészárlásokat lehetett volna előidézni a koncepcióval. A fentieket összegezve elmondható, hogy a Bulletstormra tökéletesen illeszthető a mondás, miszerint nagyobb volt a füstje, mint a lángja.
Ugyan az ellaposodás ellenére élvezetes órákat töltöttem el vele, mutatott újat is, de inkább tekinthető egy egyéjszakás, könnyen feledhető kis kalandnak, mintsem egy maradandó alkotásnak.



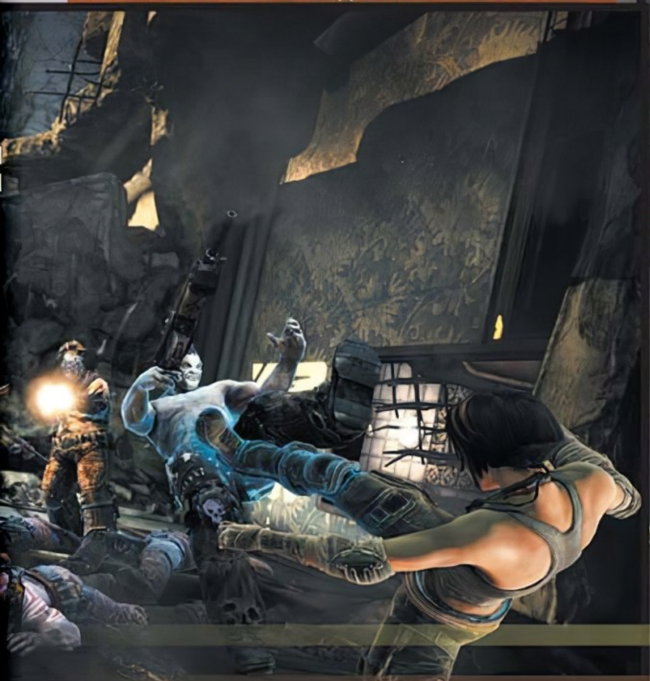












Foxhound

BULLETSTORM

3/4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***People Can Fly***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MOTORSTORM® APOCALYPSE

Noha nem feltétlen aratott a kritikusok körében osztatlan sikert az első MotorStorm, mégis úgy vélem, igazi viharos motorbombaként robbant be 2007-ben (Európában) a játékosok képébe. Full realisztikus porfelhők, igazi dübörgő erőgépek, brutális engine, egy nagyon durva premiercím, melyet elsőként szereztem be a géphez, pedig a tesztelés után csak másfél évvel tettem szert PS3-ra. A folytatás nem is volt kérdéses, ellenben úgy éreztem a Pacific Rift már egy kissé árkádosabb, színesebb, kevésbé hardcore stílusvonalat vett célba, és talán az első helyért sem kellett már annyira megküzdeni, az irányítás is kissé dinamikusabban alkalmazkodott a versenyzőkhöz, majd végül eljutottunk az Apocalypse-hez (talán stílusosabb lett volna 2012-ben), mely szigorúan tekintve már csak alapjaiban MotorStorm. A jelige lehetne talán „még színesebb, még pörgősebb, még látványosabb", áthelyezve egy korábban kőkemény félárkád – mégis sok tekintetben realisztikus hardcore Off-Road – adrenalinbomba gyökereit a Burnout és hasonszőrű full árkád (többek között roncsderbis) gammák világába.



Hatalmas metropolisz a közelgő apokalipszis küszöbén, mely egy csapatnyi elvetemült kalandlelkű hardcore veteránnak (no meg persze megannyi optimista amatőrnek) szolgál pazar bulis hátteréül idei kis MotorStorm fesztiváljukhoz. A kezdetben nyugis kis kertvárosokat, színes kis partszakaszokat, vagy zsúfoltabb irodaházakkal tömöttebb, valamint tágasabb sztrádákat hamar felváltja egy ítéletnapi katasztrófa sújtotta 2012-es életkép. Összedőlő hidak, magukba roskadó felhőkarcolók, rommá zúzott tornyok, beszakadt metróalagutak, megannyi pusztulás a végítélet közepette. Mégis egy hatalmas fesztivál, tele versenyzőkkel, akik mit sem törődnek az apokalipszissel, vígan száguldoznak egymáson – és ha kell akár irodaházakon, vagy járókelőkön – átgázolva. Feltámad a Carmageddon feeling, legalábbis irányvonalnak nem is áll távol tőle, ám a képregényes keretsztorival megint egy másik mederbe terelték a stílust. Laza izmos csávók és tetkós punk csajszik oltják egymást laza dumákkal, és megannyi gaggel. Újszerű – talán kissé erőltetett? – próbálkozás a sorozatban, dehogy 1: Mennyire tetszetős? Az szubjektív. 2: Szükséges volt-e rá? Pláne szubjektív. Saját véleményem izgat valakit? Ha igen, szerintem 1: „Tudja a fene" és 2: „Őszintén szólva nem igazán", de legalábbis nem üt el az Apocalypse egészen megújult árkádos színes pörgős világától.

Brutális parti a városban, készülnek a versenyzők, 3 párhuzamos sztorivonal, kezdetben a zöldfülű Mash bőrébe bújva, ami lényegében semmi mást nem jelent, minthogy mindig az első 5-ben kell végeznünk, majd ezután jön az előrehaladottabb mód részben más pályákkal, ahol a TOP 3-ban kell végezni, végül a profik pedig már csak az első hellyel arathatnak babért.

Érkezik a hatalmas anyahajó, fedélzetén a sok-sok erőgéppel, majd a szárazföldre szállító kompokkal partot is érünk, és megkezdődik a bevezetés. Sok minden nem változott, a gameplay-nek fontos láteleme a boost, és ugyancsak lényeges elem a víz és a tűz, hiszen nem mindegy hol száguldozunk, ugyanis míg az előbbi lehűti, addig az utóbbi túlhevíti a motort. Továbbra is helyet kapott a Pacific Riftben bevezetett balra/jobbra lódulás, mely főleg külső nézetben hasznos ellenfelünk



kilökéséhez. A kézifék is igen jól jön kanyarok bevételénél, és nem győzöm hangsúlyozni mennyire fontos elemévé vált a játéknak a sok-sok ugratás, végül afféle „Point of Interest"







funkcióként belassul az akció rázoomolva a háttérben folyó eseményekre, figyelmeztetve pl. egy előttünk összedőlő toronyra, vagy hídra.

Az eredetileg 5 naposra tervezett fesztivál ellenben végül csak 2 napig tart, mert az apokalipszis kissé felborítja a menetrendet, így a versenyzőknek végül a második nap végére menekülőre kell fogniuk, mely egyben egy külön mókás kis versenyfutás lesz az idővel, át a városon, hogy még időben elérjük a kifutó óceánjárót, kimenekülve a rohamosan pusztuló városból.

bénábbak leszünk. Nincs nagyon lényegi hátránya ellenben az ütközéseknek, vagy egy szimpla reset-nek, hiszen minimális időkieséssel szinte rögtön akkor és ott folytathatjuk a száguldást, szinte ugyanazon a helyezésen.

A korábbi hardcore-osabb – nehéz, de tanulható – vezetés helyét tehát egy sokkal árkádosabb, és talán kicsit a véletlenre bízott játékmenet vette át. Bevallom, nem örülök neki, de változnak az idők, és ez nem feltétlenül rossz, sokkal inkább csak „más". Csakúgy, mint a MotorStorm jellegzetes, realisztikus sivatagi porfelhője, melynek helyét egy színes kissé rajzfilmes árkádjáték vette át, mely még ha megannyi komolyabb látványelemet is tartalmaz (nem beszélve a fullos 3D támogatásról), sokak szemében még rondábbnak is tűnhet, hiszen mindez csak show, és a grafika nem (csak) a poligonok számán múlik, a stílus is igen sokat nyom latba! Az Apocalypse stílusa tehát egészen más irányvonalat vett, MotorStorm veteránoknak lehet utálni, ugyanakkor meg is







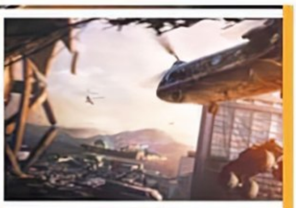
Már az első nap megkezdődik az első durva földrengés, és habár az első bevezetőpálya még egy békés kis kertvárosi furikázásnak bizonyul, az előttünk összeroskadó függőhíd romjain való átevickélés már kissé komolyabb kihívást igényel, hiszen szemünk előtt változik az út, nekünk pedig alkalmazkodnunk kell a megújult pályakörülményekhez, és trükkös ugratókhoz. A futamok szerencsére éppen emiatt igen csak változatosak, hiszen ha maga a helyszín nem is annyira brutálisan sokféle, a katasztrófák egyes fázisaival gyakorlatilag 40 különböző versenyben lehet részünk, ami valljuk be nem is kevés.
Versenyjátékoknak – pláne ilyen gyors pörgős tempónál – gyakran rákfenéje az utunkba kerülő sok-sok felesleges akadály, és egy 2012 ihlette apokaliptikus városban pláne felmerül a kérdés, hogy mennyire leszünk képesek a romok között lavírozni. A sebesség ugyanis nagyon durva, túlságosan is. Nincs akkora presztízse, mint az első résznél, hiszen ott meg kellett küzdeni a helyes úttartással, míg fel tudtunk igazán gyorsulni, itt ellenben – főleg belső nézetnél – egyenesen szokni kell a szemünk előtt repesztő tájat. Így tekintve pedig kissé káosszá is válik az egész, noha ehhez képest mégis egész dinamikusan oldották meg a sok-sok „kiskaput" és főleg ugratót, ahogy a romok közt lavírozhatunk, és nem feltétlenül akadunk fenn mindenben. Van azért idegesítő pálya, nem is egy, mint pl. a keresztbedőlt irodaház, mikor a folyósok között lavírozva kell versenyeznünk, és kissé bosszantó, hogy sokszor mintha csak a véletlenre lenne bízva, hogy épp elsők, ötödikek, vagy éppenséggel még











lehet szokni, hiszen kétségkívül hangulatos, és véletlenül sem rossz, egyszerűen csak más, próbál fejlődni, újat mutatni. Három teljes napos párhuzamos sztorimód, 40 verseny, 13 különböző járgány (pl. speedmoci, buggy, versenyautó, kamion stb.) különböző stílussal, egy kreatív versenymód szerkesztő opcióval, és teljes körű multi, beleértve a 16 fős fejlődő rendszerű – és egész jól működő – online módot (ahol ráadásul egy kis gyakorlattal könnyedén nyerhetünk is). Hasonló megoldást eddig pl. a Modern Warfare-ben láthattunk, hiszen az ottani rangokhoz hasonlóan itt sem csak különböző járgányok nyílnak meg, hanem különféle extra bónuszok is, melyek speciális tulajdonságokkal/lehetőségekkel vérteznek fel. Ami külön tetszett itt, hogy nem csak önmagában az első helyért érdemes küzdeni, de a versenyek előtt külön fogadásokat köthetünk konkrét riválisok ellen is. Nem tudom ki mennyire képes azonosulni a cool képregény átvezetőkkel, de bizony EZ a MotorStorm: Apocalypse, keménykötésű csávók és nagymellű dögös vagány macák háborúja egy pusztuló városban. Irdatlan sebesség, látványos árkádelemek, és hangzatos DTS aláfestés, egy dübörgő premiercím oszlopaira építve, mely lehet, nem lopja már be magát olyannyira a szívünkbe, mint az első rész, de egy próbát mindenképpen megér!

Krisz



4/5

MOTORSTORM APOCALYPSE

Kiadó: *Sony Computer Entertainment*
Fejlesztő: *Evolution Studios*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1, DTS*

HOMEFRONT™

hazánk rabjai vagyunk

Valamikor 2008 elején játszottam egy gaméval, ami bár témájának és viszonylagos egyediségének köszönhetően sok haveromnak és ismerősömnek is bejött, engem valahogy mégsem ösztökélt magas fokú ismeretségkötésre. Eme játék a 2006-ban alakult Kaos Studios fejlesztőcsapat debütáló anyaga volt, és a Frontlines: Fuel of War címet viselte – ami bár hazai és nemzetközi viszonylatban egyaránt jó értékeléseket kapott, ahhoz mégsem volt elegendő, hogy örökös helyet béreljen magának a legnagyobbak táborában. Vajon a New York-i székhelyű brigád legújabb üdvöskéje ki tud lépni a középszerűségből és be tudja bizonyítani, hogy a team képes igazán feledhetetlent alkotni? Ígérjük, tesztünkből kiderül!

A Homefront egy meglehetősen bizarr jövőképet tár elénk, melynek központjában egy megtört nemzet kilátástalan háborúja áll: 2012-ben Kim Young II halála után fia, Kim Young-Un veszi át az irányítást Észak-Koreában, aki rögvest egybeolvasztja a kettészakadt országot és egy erős militarista államot hoz létre Nagyobb Koreai Köztársaság néven. 2015-re a gazdasági válság eredményeként az olajárak az egekbe szöknek, ami igen komoly problémákat okoz az Amerikai Egyesült Államoknak. A recesszió enyhítése érdekében a kormány szinte mindenhonnan kivonja katonai erőit, de még így sem tud gátat szabni az egyre jobban elhatalmasodó káosznak. Ezen eseményekkel párhuzamosan Kim Young még nagyobb hatalomra tesz szert, majd 2018-ban térdre kényszeríti Japánt, hogy velük szövetségre lépve megtámadhassa Amerikát. Ez 2024-ben be is következik: egy jól irányzott EMP bombával szétzúzzák az államok kommunikációs központját – miáltal mindennemű kapcsolatteremtési lehetőség megszűnik a hadtestek között –, majd ezt a fejvesztett állapot kihasználva Young lerohanja, és pár év leforgása alatt teljesen az uralma alá vonja azt.

2027 – napjainkban. Egy romos házban vagyunk. Körülnéznénk, hogy alaposabban megismerjük a helyet, amikor hirtelen kopogást hallunk. Az ajtóhoz igyekszünk, de azt abban a pillanatban ránk rúgják, ahogy lenyomjuk a kilincset. Három koreai katona lép be, akik egy baráti bájcsevej keretein belül a kint parkoló buszra invitálnak minket. Választási opció hiányában önként és dalolva velük tartunk (értsd: leütnek és visznek), bár fejünkben motoszkál egy gondolat: lehet, hogy nem kellett volna ajtót nyitni? Mindegy, már úgyis mindegy. A buszon utazva rögtön megértjük mibe is csöppentünk: a város utcáit megszállták az elnyomó koreaiak, akik könyörtelen módon embereket ölnek, nőket becstelenítenek meg, fosztogatnak és minden olyan egyéb cselekményt végeznek, amik mélyen sértik a genfi (humanitárius jogi) egyezmény paragrafusaiban foglaltakat. Lidérces utazásunk nem tart sokáig, ugyanis az egyik



kereszteződésnél transzportjárművünket telibe bombázza egy kamion, s megérkezik a felmentő sereg. Kiszabadítóinkban az ellenállók egy csoportjának tagjait tisztelhetjük, akiknek szent meggyőződésükön kívül konkrét elképzelésük is van arról, hogy ez a kilátástalannak tűnő harc megnyerhető – de ebben a mi segítségünkre is szükség lesz!

Ezen a ponton kapjuk meg az irányítást, s ragadunk fegyvert, hogy leszámolva a vörös hadsereggel, a játék végeztével diadalittasan az égbe emelhessük azt – de azért ne szaladjunk ennyire előre. Játékmenetét tekintve a Homefront egy lineáris FPS, amiben mindig csak az előre kijelölt



útvonalon haladhatunk, nincsenek alternatív lehetőségek, vagy másodlagos küldetések, mindig minden körülmények között kizárólag egy feladatra kell koncentrálnunk, egy célt



kell teljesítenünk. Persze ez nem is feltétlenül baj, hiszen ha egy game magával ragadó, intenzív és olyan sztorival rukkol elő, mint jelen tesztünk alanya, nem is kellenek forradalmi újítások.

Grafikailag a Homefront a „láttunk már szebbet” kategóriába sorolható be leginkább, mert bár tény, hogy nem egy Killzone 3 szint, de csúnyának, sőt átlagosnak sem mondanám. A karakterek hozzák az elvárható szintet és a környezet kidolgozottsága is nagyjából minden területen megfelelő: A külső helyszínek kimondottan szépen festenek – már amennyire egy lerombolt ország látképe szép lehet –, viszont a belső terek már kevésbé kidolgozottak, de szerencsére ezekből nincs túl sok a játékban. Hangok terén a Homefront nálam ellentmondást nem tűrően jelesre vizsgázott: a szinkronszínészek frankón eltalálták a figurák karaktereihez passzoló orgánumot, az effektek, környezeti hangok mindenhol rendben vannak, a fegyverek pedig kimondottan autentikusan duruzsolnak, hogy a zseniálisan komponált háttérmuzsikákról már ne is beszéljünk. Apropó fegyverek. Egyszerre két mordályt birtokolhatunk az igen széles sprektumú kínálatból, melyből garantáltan mindenki megtalálja a személyes kedvencét: Az enyém (bár nem klasszikus értelemben vett kétkezi fegyver,



de a gyilkoló alkalmatosságok közé tartozik) az úgynevezett Goliath négykerekű monstrum, ami a Bulletstorm Godzillájához hasonlóan működik: mi kijelöljük neki a megsemmisítendő célt, s ha ezt megtettük, ő is teszi a dolgát – igen komoly hatásfokkal.

A Homefront a szingli módozat mellett egy nagyon jól átgondolt, és jól összerakott online részt is tartalmaz melynek legnagyobb erénye, hogy (pl. a COD-hoz hasonlatosan) jócskán képes kitolni a cucc szavatosságát. A 32 játékost támogató multiplayerben értelemszerűen a két ellenséges fél (Koreaiak – KPA, Amerikaiak – US Army) közül választhatunk, és hatalmas területeken, akár különféle harci járművek (Pl. Hummer, helikopter, tank, stb.) volánjai mögé pattanva csaphatunk össze egymással, egy igen intenzív és pörgős háborúban. Két játékmód áll rendelkezésre gyilkos hajlamaink kiélésére (Team Deatmach, Capture and Hold), melyek közös jellemzője, hogy minden ténykedésünkkel Battle Pointokat zsebelünk be, amiket karakterünk tápolására, új fegyverek, speckó haditechnikai eszközök vásárlására költhetünk.

Mint írtam is, a multi meglehetősen addiktív, szinte játszatja magát, és ahogy egyre jobban fejlesztjük karakterünket, úgy látjuk meg milyen mély tartalom is van a Homefront többjátékos részlegében.

Sajnos minden pozitívuma ellenére a Homefront sem tökéletes játék – ráadásul több alapvető hibája is van –, s ez a tény bizony rányomja bélyegét a végső értékelésre. Legnagyobb negatívumaként a rövidke kampányt említeném, aminek teljesítése normál nehézségi szinten is alulról súrolja a 6 órát. Persze ahogy azt pár sorral fentebb írtam, a multival jócskán kitolható a játék szavatossága, én azért nyomtam volna tovább a szingli módot is – és gondolom ezzel sokan lesznek még így rajtam kívül. Bár egészét nézve nem túl vészesen, de helyenként mégis idegesítően buta a mesterséges intelligencia, ami főleg olyan részeknél problémás, amikor éles akcióhelyzet van és szeretném, ha nem egyedül kellene fűbe haraptatnom a RÁNK rontó vörös hadsereg összes delikvensét. Általában persze lőnek a társaim is, de célt már kevésbé találnak… A gaméban rengeteg olyan szituáció akad, hogy egy nyitott ajtón nem tudunk bemenni – hiába állunk oda, egy láthatatlan fal mindaddig utunkat állja, míg társaink át nem lépnek rajta. Szintén negatívumként elkönyvelendő jelenet volt az is, amikor a Golden Gate hídra kellett felmásznom az egyik spanom után, de az rendre leesett a mélybe, majd egy másodperc elteltével vissza teleportált elém. Ezt egy kb. 100 méteres szakaszon háromszor játszotta el! Egyébként ilyen jellegű bakik többször is előfordulnak a cuccban, van, hogy beragad, beszorul a figura, beszél hozzám, közben meg úgy brékel, mintha az áram rázná, stb., stb., – szóval akadnak ínyencségek gazdagon. Már csak egyetlen dologgal vagyok adós, mégpedig, hogy választ adjak a cikkem elején feltett kérdésre. Nos a Homefront valóban egy jól sikerült játék, de fentebb részletezett hibáinak (főleg a rövid kampányának) köszönhetően egészen biztosan nem fogja bevésni nevét a történelem legemlékezetesebb videojátékainak nagykönyvébe. Hangulatos, ötletes, eredeti, akciódús és kellően intenzív, ugyanakkor néhol erőtlen, sótlan, de a legnagyobb gond, hogy nem elég nagyszabású, nem elég epikus – pedig a játék témája jó alap, amire lehetett volna jobban is építkezni…

Zumics

HOMEFRONT

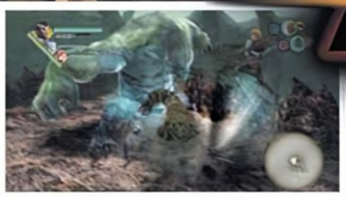
4

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *Kaos Studios*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-32 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

Trinity – Souls of Zill O'll

Halálos triumvirátus!









A Dynasty Warriors szériával híressé vált Omega Force játékait sosem tudtam igazán megkedvelni. Videojáték ide vagy oda, egyszerűen képtelen voltam túltenni magam a több száz ellenfelet felvonultató harcok irreális voltán. Az „ütöm-vágom" progikat ugyanakkor mindig is nagyon kedveltem, azoknál jobban pedig csak a klasszikus fantasy szerepjátékokat csípem. Így aztán mikor meghallottam az első híreket a Zill O'll széria legújabb tagjáról, a Trinity-ről, hogy pontosan e stílusjegyeket ötvözi, azon nyomban félretettem az előítéleteimet, és kíváncsian vártam mi sül ki ebből a szentségtelen házasságból!

A Trinity roppant intenzíven nyit, ugyanis azon nyomban beledob a mélyvízbe: a normál vagy könnyített nehézségi fok kiválasztása után egy félhomályba burkolózó, baljós trónteremben találjátok majd magatokat, ahol a felettébb unszimpatikus király sorra idézi meg a démonokat, hogy még véletlenül se tudjatok a közelébe férkőzni. Javában zajlik a csata, miközben a progi felugró üzenetekkel tanít meg a harc alapjaira… mire egyszer csak jön egy villanás és valami történik, mert a következő pillanatban már teljesen egyedül álltok az aréna közepén, mely őrjöngő közönsége egyre csak buzdítja a szemben álló vérszomjas trollt a gyilkos összecsapásra.



Miután sikerül legyőzni a torzszülöttet, szép lassan fény derül a dolgok hátterére: nevetek Areus, a gonosz király pedig valójában a nagyapátok, aki anno azt a jóslatot kapta, hogy egy leszármazottja fogja megölni, ezért apátokat kivégezte, s most rajtatok a sor, hogy bosszút álljatok. Való igaz, nem egy meghökkentő sztori, de végig képes volt arra, hogy lekössön!

Vyashion elfek, törpék és más hozzájuk hasonló, nem mindennapi lények lakta földjén kell tehát sorsotok beteljesíteni. Az igazi kalandok a már említett arénából indulnak, ahol hamar felfigyelnek a harci tudásotokra, és Liberdam városka kalandozó céhjétől megbízásokat fogtok kapni: szerezzétek meg a kuncsaft elveszett nyakékét, vagy szorítsátok vissza a lakosokat terrorizáló goblinokat. Fontos megemlítenem, hogy a településeket, sőt magát a világot sem lehet konkrétan bejárni, mint mondjuk egy Oblivion esetében, hanem úgy működik a dolog, hogy a világtérképen meg vannak jelölve a látogatható helyszínek, és azokra rábökve lehet odautazni. A városokat kézzel rajzolt, gyönyörű, de alig-alig animált hátterek előtt, menüpontokon keresztül fedezhetjük fel: itt lehet gyógyitalokat, új fegyvereket vagy akár képzettség-tekercseket is vásárolni, ha mondjuk egy új támadást szeretnétek megtanulni (ezeket egyébként jutalmul is megkaphatjátok bizonyos küldetésekért). Személy szerint ezzel a fajta megoldással semmiféle problémám nem volt, mert egyrészt nosztalgiát ébresztett bennem, másrészt sokkal jobban tudtam a harcra koncentrálni.

Abból pedig igazán sok lesz, a több tíz órás játékidő 80%-ában ugyanis mást sem fogtok csinálni, csak aprítani; azt viszont pörgősen és remekül kézben tartható irányítással tehetitek meg! Ez annak köszönhető, hogy az első pár óra után, mikor megismeritek két állandó társatokat, a melák Dagda-t és a formás Selene-t (akikkel végre teljessé válik majd a hősi



trió), egy gombnyomással, valós időben válthattok köztük, így kombinálva támadásaikat. A félelf főszereplő a kardok mestere, de képes az elemi mágia használatára is (pl. képes a vizet befagyasztani, vagy az éghető dolgokat meggyújtani egy jól irányzott tűzlabdával). Dagda a puszta kezével tépi szét akár a megelevenedett fákat is, Selene pedig kecses mozdulataival, az ellenfélre ugorva szúrja beléjük törei jéghideg pengéit. Ha egyikük meghalna, semmi gond, mert egy kis idő után maguktól újraélednek. A számos elágazással rendelkező erdők, barlangok, vagy akár a bányák mélyének többszintes „labirintusát", újra meg újra meg kell majd látogatni, hogy teljes egészében felfedezzétek azok titkait. Eközben rengeteg szörnyeteg fog az utatokba állni, köztük egészen óriási főellenfelek is. A grafika eleinte nem túl szép, de érdekes módon, ahogy haladtok előre egyre szebb és szebb lesz, továbbá az egész képernyőn átsejlő vízfesték effektus igazán egyedi hangulatot képes teremteni. Bár egy kooperatív mód elfért még volna és is lesz, akinek hiányozhat a szabadon bejárható világ, mégis egy olyan tartalmas és szórakoztató akció-RPG lett a Trinity, amit kár lenne kihagyni!

EmThor

TRINITY: SOULS OF ZILL O'LL

4

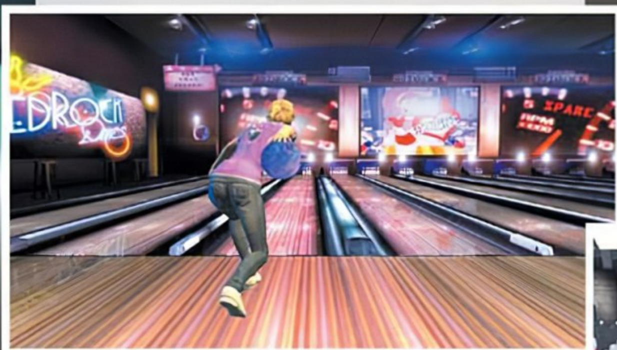
Kiadó: ***Tecmo Koei***
Fejlesztő: ***Omega Force***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

BRUNSWICK PRO BOWLING

Brunswick® PRO BOWLING

Egy töketlen tekés naplójából

A „tekés játékok” az utóbbi időben nagy fejlődésen mentek keresztül. Mindez a Wii által elindított mozgásérzékelős forradalomnak köszönhető, melyben nemrég a másik két nagy konzolóriás is úgymond „kihozta a maga variációját” erre a témára. Az új technika pedig lehetővé tette, hogy a kizárólag erre szakosodott helyiségek után, az otthonainkban is imitálhassuk ezt a remek sportot. Számtalan jobb-rosszabb játék jött már ki, melyek próbálták megörvendezteti mind a rajongókat, mind pedig azokat, akik csak alkalmanként próbálkoztak még a bábuk ledöntésével. Azok a progik, amelyek igazán szórakoztatóak voltak, annak



köszönhették a sikerüket, hogy egész egyszerűen élvezetes volt velük a játék: a mozgásérzékelés flottul működött, így a sikerélmény is garantált volt. Nos, a jelen tesztünk alanyát képező game sajnos pont nem ilyen!
A Brunswick égisze alatt kiadott bowlingos programról mindenekelőtt azt érdemes tudni, hogy a névadó cégnek rendkívül széleskörű a termékkínálata, sokféle sport-felszerelést árulnak, többek közt tekézéshez kapcsolódó eszközöket és ruhákat is gyártanak. Így talán nem meglepő, hogy a programban kizárólag az ő termékeik szerepelnek, úton-útfélen – amivel nem is lenne még semmi baj. Láthattunk már számtalan példát arra, hogy egy cég, szervezet, vagy híres ember (mondjuk a Tiger Woods-féle golfos anyagok) neve kizárólag marketing okokból kerül fel a borítóra, egyébként attól az adott szoftver még jó lehet. A gondok ott kezdődnek, hogy ez most egy 2007-es Wii játék portja, melynek eredeti változata már lassan négy éves. Aztán a doboz hátulján is valótlan állítások szerepelnek, miszerint „a piacon egyedüliként csak ők nyújtanak áll leejtős bowling-élményt”. Azért álljon meg a menet – gondoltam ezt olvasván, miközben kapásból eszembe jutott a PSN-es High Velocity Bowling, amely köröket ver a Brunswick-féle „imposztorra”; de ne szaladjunk még ennyire a dolgok elébe.
A játékot elindítva egy igen puritán főmenüben találjuk magunkat, melynek nincs olyan négyzetcentimétere, ahol a szponzor logója ne lenne látható. Ez már tényleg zavaróan sok, de a kitartó újságírónak bizony kötelessége tovább vizsgálódni (szakmai titok következik: mert imád játszani és még ilyenkor is képes abban reménykedni, hogy valami jó sülhet ki a dologból). A gyatra kézikönyvön túl, az egyik menüpontban tájékozódhatunk az irányítás mikéntjéről. Itt több opció közül választhatunk. Mind a Microsoft, mind pedig a Sony gépén alkalmazhatjuk a hagyományos kontrollereket, illetve a Move-ot és a Kinect-et is. Megnézhetjük az online ranglistákat, indíthatunk rögtön egy gyors csörtét, amelyben akár négyen is játszhatunk a haverokkal vagy felmehetünk a világhálóra, hogy kiderüljön, ki a legtökösebb tekés széles-e hazában! Ha már a többjátékos opcióról van szó, ez legalább úgy zajlik, hogy nem kell egymásra várni, hanem párhuzamosan mehet a gurítás. Létezik még egy fajta minijáték is (Spare Challenge), amit gondolom levezetésnek szántak, de minden tiszteletem azé, aki a fő játékmódot adó 'Karrier' indítása után még bír annyi lelki erővel, hogy további értékes perceket áldozzon az életéből erre a játékra.
Mert ezt a módot is képesek voltak elszúrni! Egyfelől igen nehéznek találtam a kieséses rendszert, saját karaktert sem



kreálhatsz (csak előre letároltak találhatóak), és helyszínből is kb. hat darab (pub-szerű, neonfényes, stb.) van, azok is teljesen kihaltak.

Másfelől elérkeztünk a legfájóbb ponthoz, az irányításhoz. A gombokon kívül, a DualShock 3-at akár marokra fogva is tudunk lendíteni (a beépített szenzoroknak hála), illetve használhatjuk a Kinectet vagy a Move-ot. De egyikben sem lesz köszönet, mert annyira pontatlan a rendszer. Volt, hogy csak ötödszörre sikerült a lendítés után a golyót elhajítanom, hogy aztán az a pálya olajozottságának megfelelően róhassa útját a bábuk felé: irreálisan lassan és pont nem arra, amerre akartam. Így a sikerélmény elmaradt, és jobban belegondolva képtelen vagyok bármi pozitívumot találni ebben a játékban. Roppant csalódott vagyok, szerintem messze kerüljétek el!

EmThor

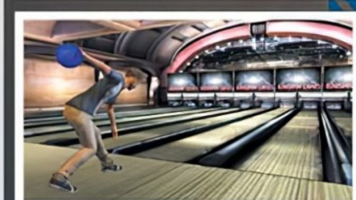


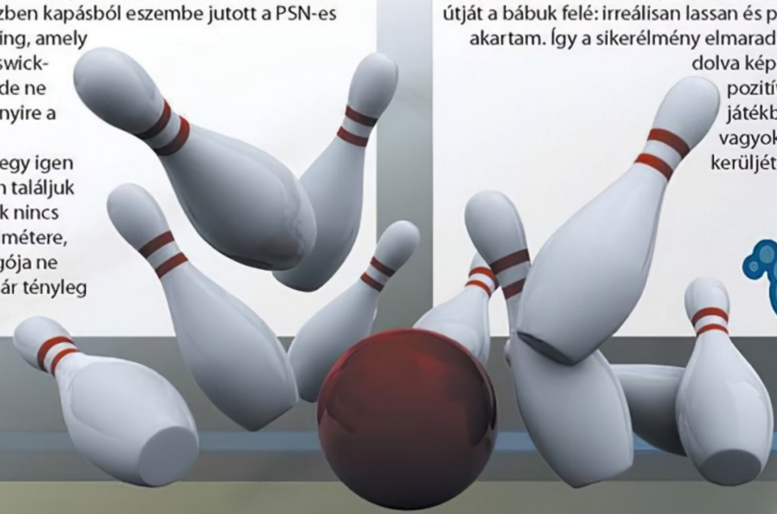












BRUNSWICK PRO BOWLING

1/2

Kiadó: ***Crave Entertainment***
Fejlesztő: ***FarSight Studios***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

DEATHSMILES

DEATHSMILES

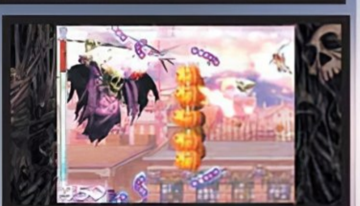














Érdekes és egyben szomorú jelenség a játékvilágban, hogy az apró részletekre és a körítésre való odafigyelés jellegzetesen nem a mamutkiadókra jellemző. Mikor találkoztatok például utoljára olyan esettel, hogy egy major által megjelentetett kiadvány sima verziója (ne tévesszen meg senkit a Deluxe Edition jelző, ebben az egyetlen formátumban jött ki Európában a cucc) az alap DVD-n felül extra kiegészítőt, soundtrack cédét és egy desktop elemeket tartalmazó 3. lemezt is tartalmazzon, mindezt ráadásul csökkentett áron? Igaz, a Deathsmiles európai kiadására jó két évet kellett várni, de az egyszerre súlyos és fajsúlyos csomag kibontását követően valószínűleg mindenki egyetért majd abban, hogy ezúttal megérte türelmesnek lenni. Már csak





azért is, mivel igazi hiánypótló alkotással van dolgunk, hiszen bár a Live dinamikus fejlődésének köszönhetően a bullet hell shooterek európai rajongói már kipróbálhattak pár csemegét Microsoft gépén, a dobozos kiadványok terén korántsem ilyen rózsás a helyzet.

A shmup zsánerben otthonosan mozgó Cave szakembereinek tehát elvben nem kellett volna túl nagyot villantani a magas szintű elismerés bezsebeléséhez, ám ők mindent beleadva egy a tálaláshoz méltó minőségű produktumot tettek le az asztalra. Az alternatív dimenzióba átkerült fiatal lányok (átlagéletkor: 14 év) történetét elregélő játék első indításakor rögtön a bőség zavara fogadja a lehetőségek tárházában elvesző felhasználót: az Arcade menüpont ugyanazt az élményt kínálja (ugyanabban a felbontásban), amivel a szerencsésebbek a játéktermekben is találkozhattak jó 4 évvel ezelőtt, míg az Xbox 360 Mode a gép képességeihez igazított szebb és kidolgozottabb látvánnyal kecsegtet, a Ver. 1.1 Arrange pedig a szabályrendszert variálja meg kissé. Emellett a korong részét képezi a Mega Black Label DLC, ami egy új szereplő és pálya mellett bevezeti a 999-es nehézségi szintet, melyet aktiválva már a legkönnyebb pálya negyedéig való elvergődés is komoly teljesítménynek számít majd (önkínzó beállítottságú emberpéldányok előnyben). Az események néhány különlegesen szemét vertikális részt leszámítva végig a horizontális tartományban zajlanak, de újdonság a korábbi versenyzőkhöz képest, hogy a csintalan boszorkányok előre és hátra egyaránt oszthatják az áldást, ezzel téve még pörgősebbé (és átláthatatlanabbá) az akciót.

Változatos formában érkező opponenseink ellen legfőbb fegyverünk az önmagában is meglepően hatékony alaptámadás, melynek gombját folyamatosan masszírozva koncentrált tűzerő alá vonhatjuk az ellent, ám ez némileg lelassítja a mozgási sebességet, ami a játéktér egészét betöltő érdekes geometriai alakzatokba rendeződő lövedékhalmazok ismeretében válik igazán aggasztóvá. Ha már minden kötél szakad, bevethető a képernyőt letaroló több megatonnás bomba egy szusszanásnyi idővel ajándékozva meg minket. Ezen felül külön gomb szolgál a mozgékony ellenfelek befogására, a túlélés kulcsát pedig a fenti technikák hatékony és változatos alkalmazása jelenti. Roppant humánus módon választott karakterünk habos-babos ruhácskájának és szexi harisnyakötőjének lövedékekkel való kitűzdelésétől nem kell tartani, mivel a szereplők hitboxát egy középtájon elhelyezett apró szív jelképezi. Könnyűnek azonban így sem lehetne nevezni tesztünk alanyát, a Deathsmiles már az alap nehézségi szinten is könnyűszerrel űzheti a kétségbeesés legmélyebb bugyraiba a felkészületlen játékost, aki három sérülés bekapása után már a gúnyosan vigyorgó Continue képernyő visszaszámlálása közben gondolhatja át szánalmas teljesítményét. Szerencsére folytatási lehetőség végtelen számban áll lehetőségre, szóval elvileg akár úgy is végigvihető a cucc, ha az egyik kezed a bomba gombján nyugtatod, a másikkal pedig mondjuk az orrod túrod, de ettől még a kihívás mértéke cseppet sem csorbul és a motiváció is megmarad, hogy a 8 helyszínen újra és újra végigszaladj tovább tökéletesítve elért eredményed. Bár a pályák száma és a teljesítésükkel eltöltött idő (5-10 perc) kombinációja nem fest túlságosan bízató képet a szavatosságot illetően, a helyi és online co-opra épülő multiplayer némileg csökkenti a hiányérzetet, a szemeket pedig a gyönyörű, részletgazdag 2D-s grafika kényezteti. Az opponensek és a helyszínek is ehhez mérhetően pofásak, csak éppen egymás után vonultatják fel a japán játékipar összes létező klisséjét, ami persze nem különösebben nagy baj, mivel a koponyává változó óriási arcok ellen zajló boss harcokat a tudomány jelenlegi állása szerint képtelenség megunni.

Gondolom a magazin olvasóinak 90%-a már a mellékelt képek láttán ásítva továbblapozott, de aki eljutott ezen sorokig és rendelkezik X360-nal, akár kipróbálás nélkül is berendelheti a Deathsmiles-t, mert egy igazán szórakoztató, szellemes és egyedi játékkal gazdagíthatja gyűjteményét.

eszgé

DEATHSMILES

4

Kiadó: *Rising Star Games*
Fejlesztő: *Cave*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



Dreamcast Collection

A sün a taxival, vagy a riporterlány a hallal?

Állítás: a SEGA-nak elfogyott a pénze, de legalábbis kaviár helyett XXL-es sajtos-sonkás pizzákkal tömik az alkalmazottakat. Bizonyítás: ha tudnék fotót linkelni ide, akkor a Dreamcast Collection minden tézisnél ékesebben beszélne. Magyarázat: azt hiszem túlzás és rajongás nélkül állíthatom, hogy a Dreamcast masina a számára rendelt szűkös működési idő ellenére igazi gyöngyszemekkel büszkélkedhetett a játékfelhozatal terén. Sőt, továbbmegyek, ezen időszakban kerültek lefektetésre olyan alapok, amiket



sok másik AAA kategóriás cím is átvett. Emlékeztek még a Jet Set Radio cel-shaded stílusára? Vagy az Alien Front Online csatáira? Soul Calibur, Ecco the Dolphin, Shenmue –hogy csak a ténylegesen legnagyobb neveket emlegessem.



A fanyalgásom, illetve a matematikai állításom is a fentiekből fakad. A fiókomban landolt ugyanis a már fentebb emlegetett Dreamcast Collection. Ha szigorúan a számok bűvöletében és a tények neonfénnyel megvilágított sztrádáján haladunk, a következő információkat tudom elmondani a korongról. Négy játékot préseltek rá a DVD-re, nem alfabetikus sorrendben a következőket: Sonic Adventure, Space Channel 5 Part 2, Crazy Taxi, Sega Bass Fishing. Ez, kérem tisztelettel, röhejes, ugyanis a Sonic és a CT nem is olyan rég debütált az online mezőkön, a Space Channel van PS2-re, tehát már majdnem mindenki kipróbálta vagy bemókolta magának, a Bass Fishing meg igazából a kutyát se érdekli. Leülhet, akkora karóval hogy az ellenőrzőből is kilóg! (De rég vártam, hogy ezt a gyermeteg poént elsüthessem itt!)

Térjünk azonban le egy kicsit a fényes útról és nézzünk be a dolgok mögé, ugyanis érdekes dolgokat találhatunk a



sötétségben. A négyből legalább három játék a maga idején valamilyen szinten mérföldkőnek számított, ez faktum. A vicces és csodálatos riporterlány, Ulala kalandján nem fog az idő, még mindig egy zseniális és irdatlan nehéz ritmusjáték a REZ alkotójától. Fel, le, jobbra, balra, chu (A gomb) és hey (B) – összesen hat kombinációt kell használnunk, de mégis olyanokat fogunk szívni, ami egy porszívótesztelő becsületére is válhatna.

A kék sündisznó kalandja érdekesebb dolog, szénné játszottam anno a programot. Elvileg ez a PS2-re és Gamecube-ra is megjelent Sonic Adventure DX portja lenne, tehát egy kibővített verzió, de a SEGA elkövette az a kedves és emberbarát dolgot, hogy azt a tartalmat, amit extraként belepakolt azt csak DLC-ként tudjuk letölteni hozzá. Olvass a sorok között kedves japán cég. Elmondható, hogy sajnos minimális ráncfelvarrást sem végeztek a játékon, tehát a kb. 10 éves minőséget kapjuk a grafikai oldalról, ami egy „cseppet" elavult. Felmerült bennem a kérdés, hogy vajh' miért nem a második részt adták ki? Ja, de, tudom. Az majd megy egy következő válogatásra.

A Crazy Taxi határeset. Régen szerettem, imádtam a licencelt Offspring soundtracket, szállítottam az utasokat, tekéztem meg minden ilyesmi. A mostani kiadásban nincs kaliforniai punk zene, nem hosszabbították meg a szerződést a fenti bandával, ezért valami rettenetes lett az „új" zenei felhozatal. Elveszett a hangulat, a HD-ba való átültetés miatt érkeztek görény textúrák és pop-upok így 10 perc után ki is léptem belőle. A horgászós játék? Lehet benne pecázni, meg halakat fogni, de mindezt gusztustalan körítés és irdatlan unalmas játékmenet mellett. Ha mindenképp erre gerjedsz, kiadták pár éve Wii-re, ott legalább a mozgásérzékelés is megmaradt. Felejtős.

Sajnos nem igazán tudom ajánlani senkinek sem ezt a gyűjteményt, mivel az összes elérhető játék már megélt legalább 1-2 kiadást évekkel korábban, ráadásul tele van nevetséges gyerekbetegségekkel az egész. Ha érkezik egy Shenmue 1-2, Soul Calibur, Jet Set Radio, Ecco the Dolphin, Sonic Adventure 2 válogatás, arra gondolkodás nélkül benevezek. A „nagyongyűjtők" ha akarják, majd később beszerezhetik fillérekért, sajnos többet nem is ér a dolog.

Hpeti











DREAMCAST COLLECTION

2

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***SEGA***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

POKÉMON BLACK & WHITE VERSION



Szerezd meg mind!... Megint!







Rohadt egy dolog a Pokémon. Emlékszem, amikor általánosba jártam, minden kiskölök erre csorgatta a nyálát, és a csipszekből összeszedhető tazókat cserélgettük, mutogattuk egymásnak. Az volt a nagylegény, akinek minél több és minél ritkább Pokémonjai voltak (magyarán rohadt



sok csipszet evett, amitől akkora hátsót növesztett, mint egy kipárnázott franciaágy). Egy generáció hierarchiáját határozták meg ezek a kis lények, és minden szombat délelőtt (ha jól rémlik akkor volt) a tévé előtt tartották a gyerkőcöket. A szerencsések ezt kinőtték, ám Japánban még mindig őrületes a Pokemánia, a Nintendo konzolok legnépszerűbb szoftverei szinte mind a széria tagjai. Ha nem lenne a Wii és a DS korunk legnépszerűbb két gépe, a cég akkor is vígan eléldegélne a sorozat eladásaiból. Szóval, bár én már nem vagyok rajongó, kellemes, nosztalgikus élmény volt egy újabb Pokémon játékkal játszani, ennyi idő után.

Bár a korábbi részekhez csak vajmi kevés szerencsém volt, azért nagy többségüket legalább kipróbálni volt alkalmam, és azt tapasztaltam, hogy a fejlesztők minden alkalommal jobb szeretnek ragaszkodni a jól bevált formulához. Magyarán sem a sztori, sem a játékmenet terén nem kell egetverő újdonságra számítani, te egy anonim Pokémon gyűjtő vagy, akinek minden álma, hogy összeszedje a lehető legtöbb „állatkát" és a legnagyobb mester legyen. Fantázia nulla, de talán nem is ezért szeretik az emberek ezeket a játékokat. A történet elején egy professzor elmagyarázza a szükséges tudnivalókat, hogy miként kell begyűjteni, harcba küldeni, vagy épp fejleszteni kis társainkat. Apropó társak! Annak érdekében, hogy teljes legyen a csapat, kaptunk két emberi csatlóst is, így a sorozathoz hasonlóan most sem leszünk egyedül a bajban, bár ez játékmenet szempontjából aligha számít bármit is: haverjaink, ha bajban vagyunk, ha nem, tuti otthagynak a fenébe minket rendszeresen. Ami a rajongók számára igazán fontos, az a bevethető kis szörnyetegek száma, hiszen több mint 150 új gizmó kapott helyet, melyekkel együtt a teljes arzenál eléri a 646-ot, ami igen szép szám, bárhogy is nézzük.

Ezen kívül azonban aligha tudtak bármi újjal szolgálni a fejlesztők. Bár a grafika alapos csiszoláson ment keresztül a korábbi DS-es részekhez képest, ezen kívül szinte minden maradt a régi: a harcrendszer, a támadások, és úgy ahogy van, az egész formula szinte változatlan. Azonban ez még mindig nagyon sokaknak lesz csábító. Persze egy laikus könynyen dobálózik itt a szavakkal, hogy alig van újítás, hiszen „csak" 150 új gyűjthető Pokémon van, ezzel együtt már közel hétszáz. A szoftver teljes kimaxolása valami felbecsülhetetlen időt vesz igénybe, egy a témában abszolút nem jártas ember



sem mehet el szó nélkül emellett a vaskos tartalom mellett, amely akár egy tartós tejnél is nagyobb szavatosságot kölcsönöz a programnak. Persze, nem hibátlan játék a Pokémon Black (és a White, mert bár én előbbit teszteltem, a két verzió között egy-két exkluzív szörny a különbség), de az tagadhatatlan, hogy akiknek készült, azok valószínűleg maximálisan meg lesznek elégedve.
Ahogy feljebb már említettem, grafikai téren igen szembetűnő a fejlődés, ám a hangokról már nem lehet ugyanezt elmondani, nagy részük szerintem egy az egyben lett átollózva a korábbi epizódokból.
Kinek ajánlanám tehát az új Pokémont? Valószínűleg ugyanazoknak, akiknek az elzőket. A sorozat nagy rajongóinak, esetleg fiatalabb DS tulajoknak, vagy a kettő kombinációjának, az a legbiztosabb. Ha te is ilyen vagy, jó sok kellemes órád lesz a Black &White Version-ben. Aztán majd jövőre jön egy újabb rész, még 200 új alakkal, és ez is épp úgy fog porosodni a polcon, mint a korábbi epizódok.

rolmanus

POKÉMON BLACK & WHITE VERSION

3/4

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Game Freak***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: -
Hang: -

GRAY MATTER



*"Nehéz neked elmondanom,
Elfogadni még nehezebb,
Mikor az emberek rohannak
céltalan utakon…
Őrült egy világ ez."*

(Gary Jules: Mad World részlet)

Régi vágású, igazi kalandjátékok: kevesen vannak, akik még emlékeznek a műfaj legjobbjaira. Bevallom őszintén, bár jómagam vonzódom a point-and-click játékmenetű, gyönyörű hátterek előtt zajló melodráma hangulatú játékokhoz, a Syberia-n kívül mégis alig ismerek párat testközelből. Szerencsémre, a Gray Matter közelebb áll, mind stílusban, mind atmoszférában az általam kedvelt



és jól ismert francia remekműhöz. Ez nem egy fanyar humorú Monkey Island, véres Drakula-horror… emiatt elöljáróban le kell szögeznem, hogy jelen tesztalanyunk olyan világba kalauzol el Téged, T. Játékost, amihez szükséges a borongós, befordult hangulat, a megfoghatatlan magány érzete, máskülönben csak a felszínét fogod kaparászni a Gray Matter igazi élményének.



A sztoriról nem szeretnék sokat elárulni, egy kalandjátéktól a lényegét venném el, ha feltárnám az egyetlen aduászát, a csavaros történetet: annyit azért elmesélhetek, hogy tevékenységeink színhelye Oxford, de kicsit másabb környezetben, mint az utazási füzetekben (remélem érzitek, hogy már a helyszínválasztással is mennyi hidegséget és esőfelhőt tol lelkünkbe a játék). Illúzió, varázslat, szellemek, parapszichológia, idézés: a Gray Matter ihletei kapzsin eklektikusak. Izgalmas történet a természetfeletti rejtélyben a gyönyörű bűvész és előadóművész Samantha Everett szerepében, David Style professzor lelkes, ugyanakkor titokzatos neurobiológus társaságában. A legszebb, hogy még a kliséket is olyan mázban tálalják, amitől szerethetővé válik a kaland. A Gabriel Knight sorozat szerzője, Jane Jensen designer munkájának keze nyoma jelen van minden folyosón, bejárati ajtón, misztikumon. A zongorakíséret, a 3D-s modellek igényes megalkotása (Samet legszívesebben, khm, másfelé aspektusban is megcsodálnánk) és az átvezetők tökéletesen illeszkednek a hangulatba, erősítik a játék által sugárzott, különös és megmagyarázhatatlan lüktetést… „Ilyen pátoszos bevezető és leírás után mégis miért áll viszonylag alacsony pontszám a lap alján?" – kérdezhetitek teljes joggal. Annak ellenére, hogy hatalmas élménnyel ajándékozott meg a Gray Matter, muszáj feláldoznom a legtöbb pozitív behatásom az objektivitás oltárán, hiszen tudom, hogy ez a játék csak egy nagyon kis keresztmetszetben fog sikereket elérni. Nem csak a hangulata, vagy a műfaja miatt: hiszitek vagy sem, az elmúlt tíz év alatt teljesen kifordultak önmagukból a fejlesztők és a játékosok is. A legtöbben nem vágynak Final Fantasy-kre, több napos elakadást biztosító Tomb Raider-ekre, újabb Heavy Rain-ekre. Nem látták, nem abszolválták saját maguk, így számukra idegen, furcsa játékok ezek. A Gray Matter pedig, a sztorin kívül minden sebből vérzik. Egyrészt, nem konzolra való: próbáltam számítógépen, ott tökéletesen irányítható és egyszerű, gördülékeny, de az Xbox360-as verzióhoz tervezett körmenü nehézkes és rettentően frusztráló. Kis túlzással akár azt is állíthatnám, hogy az egész konzol-port az irányításon bukik meg…

A másik, hatalmas hiányosság, az a feladványok mérhetetlenül hanyag megtervezése: egy normális kalandjáték nem a „veddfeléshasználdottmajdamásiktárgyatis" szisztémára épül, hanem valódi logikai rejtvényekre, ahol ténylegesen is gondolkozni kell a továbbhaladáson.

Tíz, tizenkét óra egy olyan világban, ami az arra igényt tartó játékosnak megfelelő lenne, sőt élvezné a nosztalgiázás csodálatos érzését, hiszen a WizarBox megpróbálta újrateremteni a műfajt, de az idézés közben valami hiba csúszott a rituáléba, így a végtermék… csak kevesek tetszését fogja elnyerni. Olyan ez, mint a Donnie Darko vagy Puskin Anyeginje: kell hozzá az emberi tényező.













Dzsek

GRAY MATTER

3

Kiadó: ***dtp entertainment***
Fejlesztő: ***WizarBox***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

2K SPORTS TOPSPIN 4

Szobatenisz







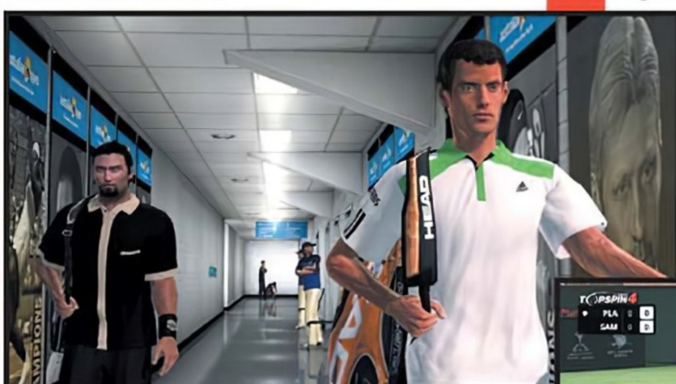








Sajnos sok emberben még mindig él az az előítélet, hogy a tenisz csak a gazdagok és kiváltságosok sportja. Abból a szempontból igazuk van, hogy valóban nem kevés pénzbe kerülnek a cipők, ütők, illetve az egész felszerelés, de ha jobban megvizsgáljuk a kérdést, sok olyan sportág van, ami ennél jóval nagyobb anyagi áldozatot követel a család részéről. Én abban a szerencsés helyzetben voltam, hogy gyerekkoromban profi leigazolt játékos lehettem, de még most, idősebb fejjel is indulok versenyeken; igaz, már csak a budapesti csapatbajnokságban. Minden idők legjobb játékosának Roger Federert tartom, de a példaképem Goran Ivanisevic, a horvát óriás. Természetesen imádom a virtuális kivetülést is, bár furcsa hogy ezen a területen csak két sorozat harcol a trónért, az árkádos, könnyedebb Virtua Tennis valamint a professzionálisabb Top Spin, amelynek a negyedik része érkezett el hozzánk.



A játékkal eltöltött órák után eléggé felemás vélemény alakult ki bennem. Pozitívumként mindenképpen meg kell említenem a tartalmas és szórakoztató karrier módot, ahol természetesen egy új játékos létrehozásával kell kezdenünk. Válogathatunk kedvünkre a különböző létező felszerelések és kiegészítők között, szerencsére licencelt sportszergyártók termékei közül. Azonnal megalkottam (ahogy a magyar fociban szokás nevezni) Roger „2" Federert, majd a teniszakadémia, azaz az irányítás elsajátítását tűztem ki elsődleges célul. Az előző rész kissé talán nehézkes irányítását itt felváltotta egy kellemes, valahol az árkád és a profi szimuláció közötti határmezsgyén mozgó dolog, így sikerült elég hamar belerázódnom a pörgetett, nyesett és a teli lapos ütések világába. Karrierünk során természetesen a cél a világuralom, amit különböző versenyekért járó ranglistapontokkal tudunk elérni. Lehetőségünk lesz tapasztalati pontokat is gyűjteni, valamint edzőket fogadni magunk mellé, amik és akik jótékony hatással lesznek a pontokban kifejezett értékeinkre.



Ha azonban csak egy gyors laza meccset szeretnénk játszani, természetesen ezt is megtehetjük a 25 létező játékos segítségével. A legnagyobbak kerültek bele a rotációba mind a férfi, mind a női vonalról, a teljesség igénye nélkül: Nadal, Blake, Murray, Wozniacki, Jankovics, Zvonareva (sajnos Szávay Ági nincs itt). Az online szegmens is jól sikerült, itt a létrehozott játékosunkkal indulhatunk különböző egyéni vagy páros versenyeken. Először alaposan elkalapáltak, de egy kicsit tuningoltam a játékosomon, valamint elkezdtem okosan variálni az ütéseket és már jöttek is az eredmények.

Negatívumként mindenképpen meg kell említenem az idejétmúlt grafikát, egészen pontosan majdnem bitre pontosan megegyezik a Top Spin harmadik részével. A játékosok majdhogynem felismerhetetlenek, néha igencsak furán imbolyognak a pályán, de a labda mozgásával is voltak gondjaim, nem is egyszer. Az egyszemélyes kampány sajnos hamar ellaposodik, amint egy kicsit belerázódunk a kezelhetőségbe, a gépi ellenfelek nem sok kihívást állítanak elénk Továbbá keveslem az életből átemelt résztvevőket is, de ez talán már csak felesleges hiszti a részemről.



Az az igazság, hogy a játék sajnos a tisztességes iparosmunka jelzőnél jobbat nem érdemel, sok helyen érződik a hanyagság szegény programon. Ha teniszjátékra szeretnéd költeni a pénzed, csalódni nem fogsz a TS4-ben, csak nem kell tőle csodákat várni. Egy kellemes, laza, valahol az oldschool és a new wave közötti sportjáték.

Hpeti

TOP SPIN 4

3

Kiadó: *2K Sports*
Fejlesztő: *2K Czech*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

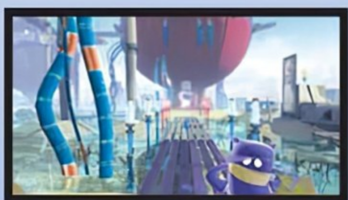


de blob 2

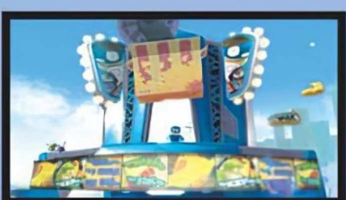


A kis gömböc esete a sötét nagyúrral

A PS3 és Xbox 360 tulajdonosok a de Blob 2 címében a 2-es számot meglátva joggal vakarhatják a fejüket, hiszen az ő gépükre az első rész nem jelent meg, csupán Nintendo Wii-re, 2008-ban. Ezúttal a folytatás Wii mellett HD-konzolokra is kijött mindenki nagy örömére, a Blue Tongue nevű tehetséges fejlesztőcsapattól.





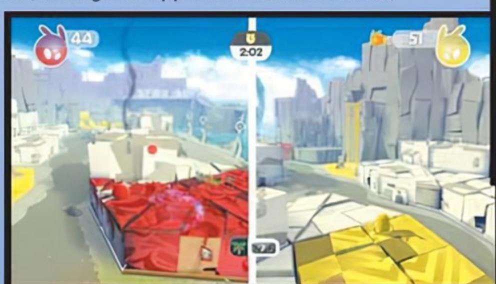








Már az előzmény is tele volt sok remek ötlettel, a folytatásban ezt csak továbbfejlesztették. Egyébként ugyanúgy tudjuk élvezni a folytatást, ha nem játszottunk az elődjével. Comrade Black egy velejéig gonosz lény, legalább másfélszer gonoszabb Darth Vadernél. Ő a vezetője az Inkie-knek, vagy más néven az INKT Corporationnek, akik Comrade Black parancsára kiszívják a színeket az egykor vidám tarkaságban pompázó Prisma City-ből, ezáltal minden szomorkássá és ondó színűvé vált. Ezen kívül a célja, hogy csalással megnyerje a választásokat, hipnotizálva és színtelenné változtatva a lakosságot. Szerencsére van egy bátor, vidám és színes társaság, akik a hősies Blob vezetésével újra színpompássá varázsolják az egész világot, és szembeszállnak a félelmetes sötét nagyúrral, Comrade Black-kel és csatlósaival.
Szóval a főszereplőnk Blob, aki faját tekintve blob. Ő egy szuper aranyos, szuper nedvszívó karakter, aki képes gömbbé alakulva gurulni, és magába szippantani színes festékeket, hogy mindent befessen, és megtöltsön vidámsággal, élettel. Van egy hű segítőtársa, a Pinky névre hasonlító rózsaszín női robot, aki mindig elmondja nekünk, hogy éppen mit kell tenni. A sztorit remek és humoros animációs filmbetétek segítségével tudjuk nyomon követni. Egy ötéves gyerek is ugyanúgy megérti, mint egy angolul beszélő felnőtt, hiszen olyan nyelven beszélnek benne, ami egyetlen földi nyelvhez sem hasonlít, szóval teljes halandzsában. Felirat csak akkor van, ha Pinky elmagyarázza nekünk, hogy mi a feladat.



A játékmenet tehát abból áll, hogy Blobbal kell gurulnunk a színtelen részek felé, amikhez elég csak hozzáérnünk, máris megtelnek színnel. Alapból mi is színtelenek vagyunk, úgyhogy mindig meg kell mártóznunk a festékes medencékben. Ha alábukunk bennük, akkor megnő a méretünk és felmegy 100-asra a színpontunk. Ahogy festegetünk, ez a pontszám folyamatosan csökken, úgyhogy mindig meg kell mártóznunk a festékben. Alapból három alapszínű festék létezik: piros, sárga és kék. Viszont ezeket lehet keverni is, így kapunk zöldet, lilát, narancssárgát és barnát. Többnyire mindegy, hogy mit milyen színűre festünk, de van, amikor meg van határozva, hogy bizonyos objektumokat bizonyos színűre kell festeni. Ha vízbe megyünk, akkor színtelenné válunk, valamint ha elmerülünk benne, akkor összezsugorodunk. Vannak fekete színű festékes medencék, ezektől nagyon óvakodnunk kell, nem szabad beleugranunk, hisz így veszthetünk egy életet is, amiből három van alapból.
Alapvetően egy 3D platformjátékról van szó, de vannak bizonyos alagutak és csatornák, amibe ha beleugrunk, akkor 2D-s ugrálós logikai részek következnek. Itt gyakran kell meghatározott színű kapcsolókat aktiválni, amit a színek keverésével tudunk abszolválni. Igazából itt vannak csak a gondolkodósabb részek, a fenti 3D-s nem igazán nehezek. A fő nehézséget az adja, hogy minden helyszínen van általában 15 percünk, s ha ez letelik, akkor kezdhetjük elölről az egész pályát, vagy legalábbis pályaszakaszt. Ez elég frusztráló dolog szokott lenni, mert én szeretem bejárni a terepet, nyugodtan nézelődni, de itt mindig rohanni kell, mint a mérgezett egér. Persze azért hozzá lehet jutni extra 30, vagy 60 másodperces



időegységekhez, bizonyos feladatok végrehajtásával. Meg lehet tanulni a zúzás képességét, amivel szét lehet törni ládákat, ellenfeleket. A későbbiekben pedig még számos extra tulajdonságot tudunk elsajátítani, mint például a falon gurulás. Amerre Blob jár, ott kinő a fű is, kivirágoznak a fák, akárcsak a Flower című PSN játékban.

Az irányítás nagyon egyszerű és kellemes, PS3-on Move támogatást is kapott. Egyébként bármikor be tud csatlakozni egy második játékos is, ő Pinky-vel lövöldözhet festékpatronokat, sokkal könnyebb így kettesben játszani. A Party módban pedig egymás ellen tudunk küzdeni, persze az nyer, aki több dolgot tud beszínezni.

A de Blob 2 bármilyen korosztálynak könnyed szórakozást nyújt a tarka és vidám látványvilágával, kellemes zenéivel, bájos humorával, könnyed irányításával, főleg ha kedveled a platformjátékokat.

karfiol

DE BLOB 2

4

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Blue Tongue Entertainment***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Dance Juniors

Táncórák gyerekeknek

A táncos játékok végeláthatatlan sorába állítja be a Ubisoft legújabb, kifejezetten a gyermekeknek szánt anyagát, a kizárólag Nintendo Wii-re elérhető Dance Juniors-t. A game túl sok zavart nem fog kelteni a stílus képviselőiből álló tengerben, és igazság szerint, esélye kitűnni maximum csak a célközönsége, illetve a borítóján található, figyelemfelkeltő kulcsszavak miatt lesz.
Az egyik pont, ami a szoftver megvásárlására sarkallhatja az elsődlegesen szülőkből álló vevőkört, az a rendkívül alacsony ár, illetve a játék dobozán elhelyezett és misztikus erősséggel bíró „tanul"szó. Persze az imént említett szócskát egy-két kivételtől eltekintve szinte az összes táncolós játékra rá lehetne biggyeszteni, amikben a testünkkel lemásolandó koreográfiát teljes alakos sziluettek, látványosabb megoldásban pedig akár élő emberek jelentik. A Dance Juniors egyébiránt az utóbbi megoldást alkalmazza, méghozzá profi gyermektáncosokkal, megtámogatva Bluebox technológiával. A játékba több mint 40 darab track került, amelyek mindegyike a fent említett eljárásnak köszönhetően egyedi látványtémával és háttérrel biztosítja a változatosságot. Az egyedi megjelenéshez természetesen a táncoló gyerekek is szervesen hozzájárulnak a klipenként változó, teljesen különböző kosztümviseletekkel. Sajnos a lekövetendő mozgóképanyagok minősége elég silányra sikerült, amik leginkább közepes minőségű YouTube videókat juttattak eszembe. Ami még talán szokatlannak hathat, az a zeneszámok előadásmódja, vagyis az ének, amit szintén a gyerekek adnak elő. Nagysikerű, klasszikus popslágerek alkotják a játék zenei repertoárját. A teljesség igénye nélkül álljon itt néhány előadó és feldolgozott számuk: Jackson 5 – ABC, Ace of Base – Beautiful Life, Hampoton The Hamster – The Hamster Dance Song, Madonna – Holiday, Kool and the Gang – Jungle Boogie, Justin Bieber – One Time, The Village People – YMCA, Los del Rio – Macarena, Hanson – Mmmbop, Selena Gomez – Naturally, stb. Gyakorlatilag az örökzöldektől kezdve a mai tini bálványokig szerepelnek előadók.
Maga a gameplay rendkívül egyszerű és egyben már megszokott, a Wii Remote-ot kézben tartva kell lekövetni a képernyőn táncoló gyerekek mozgását, illetve a figyelni az alul megjelenő sziluett iránymutatását is. Az egyszemélyes mód mellett lehetőség nyílik csoportos táncra, az egyidejűleg maximálisan négy főt támogató, csapatalapú pontvadász játékot biztosító módban. Rendelkezésre áll még egy játékmód, a „Freeze and Shake", amelyben a táncolás mellett figyelni kell a képernyőn feltűnő jégtömböt, illetve shaker ikont. Előbbi észrevételénél azonnal meg kell állni a mozgásban, majd addig merev állapotban maradni, amíg a képernyőn látható a jelzés. Utóbbi jelzésnél pedig szimplán meg kell ráznotok magatokat, meg persze leginkább a kezetekben lévő irányítót. A játékban helyet kapott egy szűrési rendszer is, amiben a szülők csoportosíthatják a zeneszámokat aszerint, hogy egészen fiatal csemete játszik-e a szoftverrel, avagy idősebb. Ez leginkább a nehézségre lesz hatással, két csoportra osztva a fizikailag fárasztó és a könnyebb dalokat. Szintén egy, a szülőket érintő menüpontban követhetik nyomon az anyukák és apukák, hogy mennyi időt játszott gyermekük a szoftverrel, illetve hogy mennyi kalóriát égetett el azzal. Elérhető még a készítők által összeállított, témakörök szerint kevert lejátszási lista is, de a saját lista is kreálható. A Dance Juniors célját ugyan eléri, ám megoldásai ellenére mégsem lesz több egy cseppnél a tengerben.

Foxhound





















DANCE JUNIORS

2

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *480p*
Hang: *DPL II*

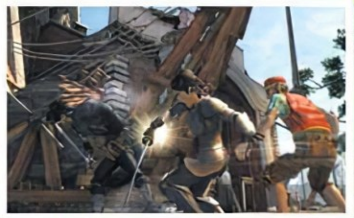
VENETICA

Venetica

Aki a halál lányával packázik, ne számítson túl sok jóra…







Az Ankh széria alkotóinak (feldolgozóinak) legújabb üdvöskéje a 16. század Itáliájába invitálja a különleges kalandokra éhező gamereket, a Venetica ugyanis egy Velencében kibontakozó akció orientált RPG, melyben a halál támogatását élvezve vehetjük fel a harcot ocsmány túlvilági kreatúrákkal szemben – egy nemes ügy érdekében. A történet szerint az alkonyvilág frissiben megválasztott mindenható ura arra készül, hogy leigázva az emberiséget átvegye az irányítást a mi világunk felett, s a teljes pusztulásba taszítsa azt. Hatalma oly magasságokba ért, hogy már maga a nagy kaszás sem tudja megállítani, de egy bosszúra éhes amazon, ki egyaránt rendelkezik a halandók és a túlvilágiak erejével, képes lehet gátat szabni apokaliptikus terveinek. Ez az amazon Scarlett – a főhősnő –, aki szerelme elvesztése okán fogadott bosszút apjának, a halálnak, s ragadott piszkavasat, hogy leszámoljon minden gonoszok legnagyobbikával.

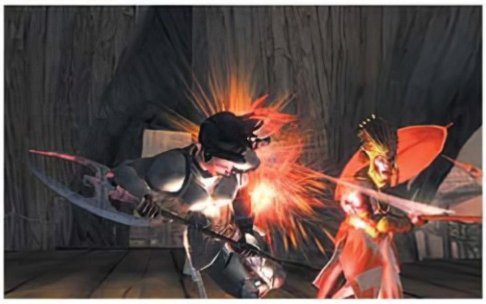




Ez lenne hát a Venetica nagy vonalakban felvázolt sztorija, most pedig nézzük meg mit kapunk a pénzünkért, ha azt ebbe a cuccba invesztáljuk. A játékmenet a szokásnak mondható műfaji elemekkel dolgozik és leginkább a Fable szériához hasonlítható. Adott egy hatalmas, szabadon bejárható terület, melyben oda megyünk, ahova kedvünk tartja, de a játék mégis fogja annyira a kezünket, hogy mindig pontosan tudjuk, mit kell tennünk a továbbjutás érdekében: általában segítenünk kell valamiben a helyi lakosoknak, akik ezt a számunkra szükséges információkkal, tárgyakkal honorálják. A játék ezen rendszere tökéletesen működik, mert folyamatosan szinten tartja motivációnkat azáltal, hogy feladatokat ad, s nem hagy minket elveszni a rengetegben. Invertory-nkban egyébként nagyon jól nyomon követhetjük ténykedéseinket, pontosan láthatjuk mit tettünk eddig, mi az aktuális teljesítendő quest, s mi a következő cél, sőt vannak olyan varázslatok is melyek szintén segítenek, ha esetleg elakadunk egy résznél. A játékmenet tehát tényleg rendben van, de a harcrendszerről már kevésbé tudok pozitívan nyilatkozni, mivel az olyan egyszerű és bugyuta, mint egy zsák bab. Mindössze egy gomb szolgál a támadásra, ami igencsak látványtalanná és monotonná teszi az összecsapásokat, ráadásul az ellenfelek ostobák és elég könnyen meg is adják magukat.

Karakterünk több tulajdonsága fejleszthető, továbbá a misszziók teljesítéséből és egyéb bevételi forrásokból (ládák, kincsek, stb.) származó tokenjeinket értékes motyókra válthatjuk a lokális kereskedőknél, vagy akár fegyvereink, mentális energiánk fejlesztésébe is injektálhatjuk azokat. Érdekesség, hogy úgynevezett alkonypontok segítségével képesek vagyunk átváltani az árnyvilágba (akár a Shadowman) – amit néha kötelező szinten is meg kell tennünk, hisz akadnak olyan ellenfelek, amiket csak ebben a világban tudunk likvidálni.

És most jöjjön a hidegzuhany: A játék grafikailag frankón úgy néz ki, mintha egyenesen a huszadik századból érkezett volna – ami persze nem feltétlenül baj, hiszen egy ronda game is lehet jó…. (hatásszünet)… de a Venetica bizony még rossz is. A framerate folyamatosan rakoncátlankodik, a karakteranimáció kimondottan vicces, a térkép gyakorlatilag használhatatlan, a mesterséges intelligencia pedig egy Tesco gazdaságos turmixgép szintjén mozog: leginkább a 2009-es Turok egyik epic failjéhez (ominózus jelenet: arcomba üvöltött a tag, hogy „Follow me Turok!!!"… majd állt tovább egyhelyben és semmi nem történt) tudnám hasonlítani azt a részt, amikor egy velencei utcakölök közölte velem: most megmutatja, merre kell tovább mennem, majd elkezdett körbe-körbe forogni, mint valami bedrogozott japán táncolóegér – én meg fedezhettem fel a várost, hogy ráleljek a helyes útra. Bár megjegyzem, ha szemet tudunk hunyni azon tény felett, hogy a Venetica egy időkapszulából került elő, akár még el is szórakozhatunk vele pár órát (a műfaj szerelmesei akár 20-30-at is elüthetnek vele).



Ha tehát nem támasztunk túl nagy igényeket a játékkal szemben és képesek vagyunk leadni pár kategóriát a ma elvárható nívóból, akkor egész szórakoztató kis cuccos lehet a Venetica – persze ahogy korábban is írtam kizárólag a stílus kedvelői számára. Aki csak most nyalna bele az RPG műfajba, ne ezzel az anyaggal indítson, mert az első öt perc után egy életre elmegy a kedve az egésztől…

Zumics

VENETICA

2/3

Kiadó: ***dtp entertainment***
Fejlesztő: ***Deck13 Interactive***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Tactics Ogre™

Let Us Cling Together™



Bizonyára akad egy pár olvasó, akinek mond valamit a Tactics Ogre név – bár ők már nagy veteránok lehetnek videojátékos témában, hiszen a cím 1995-ből ered. Azok kedvéért, akiknek kimaradt a játék: a Tactics Ogre: Let Us Cling Together egy SNES-es RPG, melyet a Quest stúdió fejlesztett, később pedig még Sega Saturnra és PlayStationre is kiadták. Bár a Tactitcs Ogre az Ogre Battle sorozattal egy univerzumba játszódik, sőt, folytatása annak, a két játékot elválasztja egymástól a rettenetesen különböző stílus. A PSP-s Let Us Cling Together, ahogy azt az azonos alcím is mutatja, a '95-ös játék remake-je, illetve gyakorlatilag újrakiadása, mivel vajmi kevés változtatáson esett át. Miért jó akkor ez nekünk? Mert Európában eddig még soha nem jelent meg a szoftver!



A portolást a Square Enix végezte, és meg kell hagyni, nagyon odatették magukat, őszintén szólva nagyon sok RPG fejlesztő megirigyelhetné azt, amit a Quest egykor összehozott, ők pedig kicsit megcsiszolták. Sőt, bár prezentációs téren nyilván nincs azon a szinten, tartalmilag mérföldekre lealázza a mai nagygépes JRPG-ket, kivétel nélkül. A készítők szerintem nem is voltak tisztában a linearitás kifejezésével, annyira szerteágazó a sztori. Nemcsak, hogy többféle befejezés van (nem úgy, mint sok más szerepjátékban, hogy van egy ending, meg egy 100% ending, itt tetteidtől, döntéseidtől függően többfajta is van), de a történet folyamán is rengetegszer választás elé kerülsz, ami befolyásolja a történéseket, egészen más helyszínekre evez, más karakterekkel ismertet meg. Ennek következtében aztán a Tactics Ogre többszöri újrajátszásért kiált, hiszen sose tudhatod, hol léphetsz valami olyat, mely az egész játékodat megváltoztatja.

A mechanika már jóval többeknek ismerős lesz, mint maga a szoftver, hiszen a stuff a Final Fantasy Tactics-hoz hasonló harcrendszert használ, ám nyilván utóbbi vette át a rendszert, mint fordítva. Az eredeti verzióhoz képest itt történt pár csiszolás, mivel abban az ellenfelek automatikusan a legerősebb csapattagunkat támadták, és persze azzal könnyű volt leverni, ám így gyakorlatilag közel lehetetlen volt gyengébb csapattársainkat fejleszteni. Így aztán egy komolyabb harcnál, ahol egy kis csapatmunka igényeltetett, ott két erősebb harcosunk elvérzése után már fel is adhattuk a győzelem lehetőségét, hiszen a többiek akkora semmik, mint egy hámozott lufi. Na, ez az, aminek most vége van, a rendszer helyre lett rakva, így a fejlődés is gördülékenyebben fog zajlani, minden karakternél. És ha már a karaktereknél tartunk, azt még azért megemlíteném, hogy a játék akár 12 harcost is engedélyez egy csapatban, így itt erre még sokkal nagyobb hangsúly van fektetve, mint a feljebb említett Final Fantasy-ben.



Na és akkor most jön a feketeleves, az audiovizualitás. Persze, a Tactics Ogre egy több mint 15 éves szoftver, így nem csoda, hogy kissé megkopott, de efelett akkor sem lehet szemet hunyni. A kipofozott menük szépek és jók, de maga a játék még mindig úgy néz ki, mint '95-ben Super Nintendo-n, és ezt akárhogy is nézem, gáz. Nem kellett volna túl sokat fejleszteni, igazán nem, de egy kis élesítés, egy-két új effekt, vagy legalább egy minimális csiszolás ráfért volna. A zenékkel nincsen probléma, azok még mindig jól csengenek, és bár a hangok további része felett már kicsit eljárt az idő, most nem akarom újra leírni azt, amit a grafikánál.



Ha egy jó SRPG-re vágysz, ami hosszú-hosszú időre leköt, és nagykonzolos játékok tartalmát szégyeníti meg, nem kicsit, akkor ne is keress tovább. Ha a Tactics Ogre ma jelenne meg először, audiovizuálisan kicsit újabb köntösben, vágnám rá a csillagos ötöst, mert elképesztő hangulata van, és árának többszörösét is megéri. Ám így se tudnék egy olyan okot mondani, amiért érdemes lenne kihagynod a Let Us Cling Togethert, mert még mindig egy igazi etalon!

rolmanus



TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

4/5

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Square Enix***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -



PlayStation Move HEROES

Ratchet és Clank, Jax és Daxter, Sly és Bentley: ikonikus hősök, meghatározó szereplők a PlayStation történelmében, akik most együtt egy helyen lépnek akcióba! A bejelentés után, főleg ilyen csapattal megtámogatva jómagam is érdeklődve vártam, hogy a Sony által felkért fejlesztők mit tudnak kihozni egy ütős társulat-trióból. Címe és persze a további híresztelések alapján már tudhattuk, hogy a Move kötelező kelléke lesz a játéknak, de a mozgásérzékelés használata jó ómen is lehet, és körülbelül az is lett esetünkben.



A három páros épp „szokásos" teendőit végzi, amikor is megáll körülöttük az idő, majd egy féreglyukon keresztül egy közös, de általuk nem ismert világban találják magukat. Még mielőtt egymásban kezdenék el keresni elrablásuk okát, egy ismeretlen és annak idióta segédje tűnik fel, aki köszönti és ajnározza hőseinket. Egyúttal felhívja őket egy keringőre, hogy vegyenek részt az első Inter-Universal Hero Games-en, ahol elválik, ki is a legjobbak legjobbika. Ám a rosszarcúnak teljesen más tervei is vannak, amiről főszereplőink a kezdetekben mit sem sejtenek, és a felkérést elvállalva nekiállnak tenni azt, amihez a legjobban értenek: apróbb bajnokságok keretein belül teljesíteni minden kitűzött feladatot, ami csak az útjukba kerül.





A játék elején rögvest szembesülünk azzal, hogy a közel 50 versenyszámban hőseink nem fognak konkrétan egymás ellen küzdeni, ezt mi játékosok úgy érhetjük maximum el, hogy egy-egy feladat teljesítésekor összegyűjtött pontjainkat a világranglistán összemérhetjük másokéval, s mint ismert, mindegyik szereplőnek más és más erőssége van, tapasztalat útján jöhetünk rá, adott helyen kit a legcélszerűbb választanunk. Négy nagyobb helyszín megannyi kisebb pályával, és részfeladatokkal terpeszkedik a korongon. Ebből hármat küllemre a hősök saját otthonának a képére készítettek el, míg a negyedik a „vendéglátónk" planétájának vonásait viseli magán.

A sok teendőnk kvázi minijáték kollekciókból állnak össze, de a szó jó értelmében. Rövidek, de ötletesek, rengeteg kreativitást vittek bele, amelyek idővel minket is rendesen próbára fognak tenni. Szerencsére nem olyasmikre kell gondolni, hogy gombnyomkodás időre, vagy hasonlók, rendes külső nézetű akció-ügyességi feladatok ezek. A cél mindig valamilyen módon a kis Whibble-k kiszabadítása, megtalálása, vagy édesanyjukhoz való visszajuttatása. Rendre egy robothadsereg és néhány jópofa combosabb ellenfél, mint például egy óriásrőfi támad ránk, akiket változatos fegyverarzenállal küldhetünk át a ki tudja melyik világra. Lesz golyószórónk, lézerlasszónk, gránátvetőnk, felrobbantható diszkoszunk és tekegolyónk, illetve ha a tereptárgyakat is zúzzuk, a belőlük is kihulló kék kristályokkal egy mércét feltöltve mindegyik hős híres speciális támadását elővarázsolhatjuk. A játékot ketten is lehet játszani, ami nagy segítség, főleg az ügyességet jobban igénylő diszkoszvetős és tekés küldetéseknél. Társunk nem látható, egy célkereszt képében lőhet ő is mindenre, csupán arra ügyeljünk, hogy biztosítsunk számára elegendő muníciót.



Mint említettem, mindezek ötletesek és hangulatosak. A tekegolyót mondjuk kis idő múltán számtalan akadályon kell átlavíroznunk: teleport-nyílások, gyorsítók, rámpák és egyéb ravasz megoldások nehezítik meg a labda célba juttatását. Mindezt és mindent értelemszerűen a Move és a Navigation (vagy a DualShock 3) párosával kell kiviteleznünk, és hála annak precíz működésének, igazán élvezetes módon tehetjük meg még a nehezebb, akár elsőre lehetetlennek tűnő feladványok esetében is.



Megkötésből akad azért egy pár: vagy Jak, Ratchet és Sly választható, avagy segédjeik valamelyik misszió előtt, utána a feladat jellege, az adott fegyver típusával járó korlátok (adott számú diszkoszkorong pl.), időlimit belépése (ha van) már kötött. Amiben még néha szabad kezet kapunk, az – ha a küldetés engedi – a feladatok sorrendjének megválasztása, az extrák begyűjtése, felfedezése, valamint a minél magasabb pontszám elérése. A továbbjutáshoz mindig minimum bronzmedált kell szereznünk, csak ezek fényében nyílnak meg további megmérettetések.

A Move Heroes nagyjából ennyi, mely főképp a Whibble-k egyre nehezebben abszolválható megmentésére szorítkozik, de mindig hoz a játékmenetbe annyi frissítést, akár csak az új helyszínek trükkös felépítésébe, hogy az ember mindig jóleső érzéssel vesse bele magát ismét. Küllemében a hangulatos a jó jelző rá, remekül illik az adott keretekhez, továbbá mindenki a maga eredeti szinkronhangján szólal meg. Egyes egyedül néhány egymást szivatós többjátékos arénát hiányoltam, a többi teljesen rendben van. Mit is mondhatnék: lehet minijáték összeállítást élvezetesre is csinálni, íme rá a megfelelő példa.

RBaly

PLAYSTATION MOVE HEROES

4

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Nihilistic Software***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION

Az első és egyben utolsó találkozásom Ben 10-nel akkor esett meg, amikor meglátogattam a négyéves unokatestvéremet: pólók, figurák, karperec és kiegészítők a kis nebuló szobájában mindenfelé. Mikor megkérdeztem, kicsoda ez a zöld dzsekis (nem röhög) srác, három perc alatt elhadarta a CN-ön vetített összes rész történetét, a képességeit, az ellenségeit, barátait: egytized másodperce beállt az agyhalál nálam és inkább úgy döntöttem, mégsem követem a mai trend rajzfilmjeit…





Persze, ha bezárok egy ajtót, az élet nyit egy ablakot – pontosabban RBaly a telefonvonalat: „Lenne még egy játék Dzsek, benten ultimét élien kozmik desztrákson, kábé holnaputánra, ma megy a futár a játékkal, jó? Köszi!" Azonnal rohantam haza, otthagyva az első randimat egy csinos lánynyal, hogy a lehető leghamarabb elmerülhessek az életérzésben. A csajszi kérdésére, hová ilyen sietősen, mondtam, hogy bentenes játékot kell tesztelnem (majd kiengesztelem valami dudvával… ha még találkozunk).



Ben Tennyson átlagos kölyök, akinek a legnagyobb problémája a házi feladatok elkészítése, ám másik életében Ő Ben 10, a világ megmentője! Speciális képessége, hogy fel tudja venni különböző idegen létformák alakját, ami a játékban a feladványok megoldásához vezető kapu kulcsaként nyilvánul meg. Dinó-formában falakat rombol, teknősként lebeg kicsit, Robobenként klónozza magát a kétkapcsolós útakadályok leküzdéséhez, valamint közlekedik a kisebb alagutakban, csak hogy néhány példát említsek. Az egész játékmenet egyfajta keveréke a platform és az akció műfajnak, az ellenünk érkező, ronda… hát, nem is tudom miket, (úgy néznek ki, mint a Pókgyilokok a Pókember-képregényekből) egyszerű kombókkal likvidálhatjuk. Életet és DNS-t – utóbbi az idegen létformák különleges támadásainak elsütéséhez szükségesek – a környezet tereptárgyainak szétveréséből nyerhetünk, de akadnak még gyűjthető titkok, illetve fejleszthetjük is képességünket. Mivel nem igazán mondhatom el magamról, hogy tisztában vagyok a Ben 10 univerzum világával, ezért igencsak esetlenül éreztem magam a karakterek társaságában: de mentségemre, nem is nekem készült a program. Pontosan ezért, fel sem hánytorgatom a HD korszakot alulról sem nyaldosó grafikát, az egyszerű játékmenetet, könnyű fejtörőket. Azt viszont nem értem, miért kell logikai buktatókba beleesni, elvenni mindenféle kreatív gondolkodást a gyermekektől: egy szobában voltam, ahol a rácsot a padlón található gomb lesúlyozásával lehetett működésbe hozni. Mondom oké, váltok Robobenre, klónozom magam és megyek tovább… hát nem, pedig ez is tökéletes megoldás lehetett volna, helyette viszont kénytelen voltam a fejlesztők által írt forgatókönyvet követni, vagyis dinoszauruszként rátolni a nagy fémketrecet. A gombkiosztást is jól megvariálták a készítők, legalább egy óra kell, míg a gyorseléréseket megtanuljuk: ezen kívül, nem találtam más kivetni valót a Cosmic Destruction-ben – szigorúan gyerekfejjel nézve. Azoknak a gyerkőcöknek, akik odavannak Ben 10-ért és Anyucinak, Apucinak, esetleg a nagyobb tesónak van valamilyen konzol a birtokában, bátran ajánlom beszerzésre a szoftvert, ők jól fognak szórakozni vele. Végezetül, a pontozás… nos, úgy döntöttem, kiegyezek egy közepesben, de a szám releváns érték a játékos életkorától és rajongói hajlamától függően.

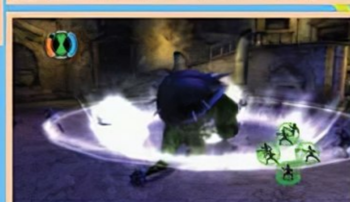
Dzsek

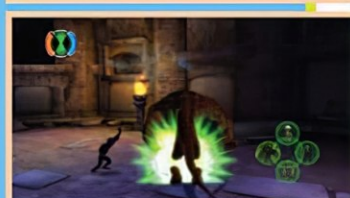














BEN 10:ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION

3

Kiadó: *D3 Publishing*
Fejlesztő: *Papaya Studios*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

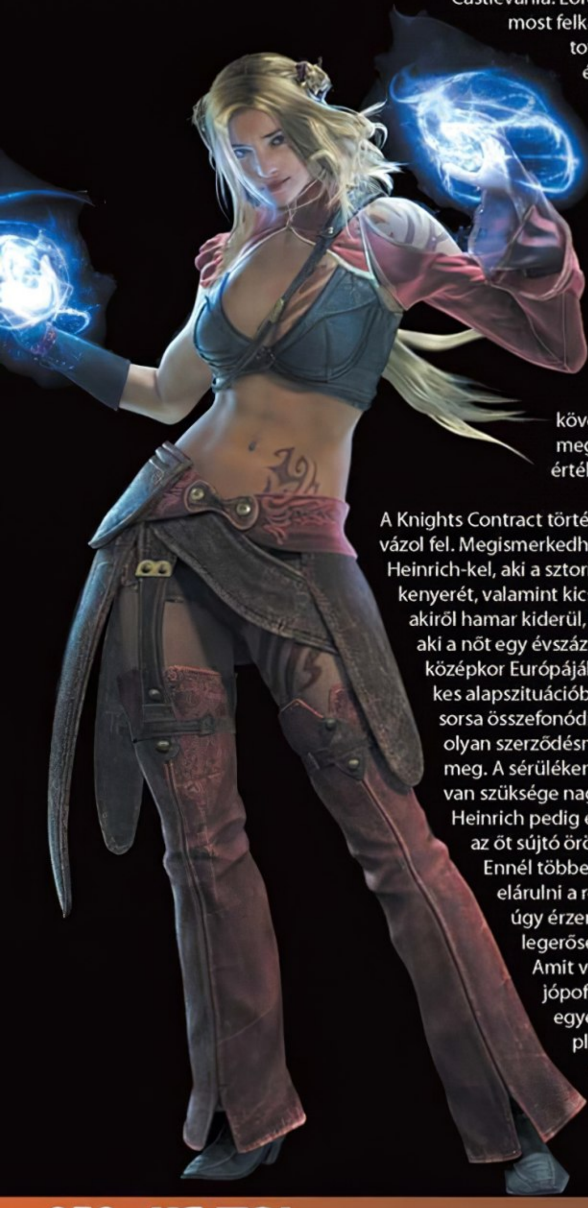
KNIGHTS CONTRACT

Knights Contract

Mikor két karomba zárlak, szívemből elillan a bánat



A főszereplők sorában egy elátkozott, halhatatlanságra kárhoztatott, majd lovaggá avanzsálódott ex-hóhér és egy kölcsöntestben reinkarnálódott, korábban kivégzett, csinos boszorkány, emellé középkori európai környezet és egy kombókkal operáló, a Devil May Cry játékok high-score alapú szisztémáját követő játékmenet – mindez a klasszikus hack'n slash zsánerbe oltva. Ezek azok a legfontosabb információk, amiket a Namco Bandai Playstation 3-ra és Xbox 360-ra megjelent játékáról korábban tudni lehetett. Azt hiszem, ha egy kicsit is vonzódsz az olyan kaszabolós stuffokhoz a közelmúltból, mint a God of War III, a Darksiders, a Castlevania: Lords of Shadow, vagy a Dante's Inferno, most felkaptad a fejed, és érdeklődve olvasol tovább, vajon egy újabb szórakoztató és minőségi produktummal gazdagodott-e tovább a közkedvelt játékcsalád.



Én a kategória rajongójának tartom magam, így mondhatni szélsebesen tértem haza a tesztelésre frissiben megkaparintott szoftverrel, és minden mást félredobva vetettem bele magam a kalandba. Azt kell mondanom, az első két-három óra olyan önfeledt élvezeteket hozott, hogy lelki szemeim előtt máris kövér, előkelő pontszámok jelentek meg, melyeket a cikk végén, az értékelőben kívántam elhelyezni…

A Knights Contract története nagyon érdekes helyzetet vázol fel. Megismerkedhetsz a két főhőssel: a nagydarab Heinrich-kel, aki a sztori elején hóhérkodással keresi kenyerét, valamint kicsivel utána a szépséges Gretchennel, akiről hamar kiderül, hogy jól ismeri a férfit – ő volt az, aki a nőt egy évszázaddal korábban kivégezte. A sötét középkor Európájában játszódó sztori csavaros és érdekes alapszituációba helyezi a játékost: a nő és a férfi sorsa összefonódik, mégpedig elválaszthatatlanul, egy olyan szerződésnek hála, ami kényszerből köttetik meg. A sérülékeny Gretchennek egy védelmezőre van szüksége nagyszabású tervei kivitelezéséhez, Heinrich pedig elkeseredetten akar megszabadulni az őt sújtó örökélet átkától.

Ennél többet tényleg csak azért nem szeretnék elárulni a részletekből, mert egyértelműen úgy érzem, a történet ebben a játékban a legerősebb mozgatórugó.

Amit viszont bátran elmondhatok, az egy jópofa ötlet, ami ezt a cuccot kifejezetten egyedivé teszi kategóriáján belül: a player Heinrich irányítását kapja, akire az ellenfelek hordáinak legyőzésén túl még egy komoly feladat hárul – meg kell védelmeznie Gretchen életét is. Kettejük szövetsége pont erre épül: a férfi soha nem halhat meg, egy kis erőfeszítéssel még akkor is visszatérhet az életbe, ha történetesen darabokra szaggatták a testét. A gyönge nő ugyanakkor véges életerővel bír, ezért a hóhér-lovagnak nem lesz egyszerű dolga az intenzív harci helyzetekben: nem csak magára kell odafigyelnie, hanem a gép által irányított és önállóan harcoló társára is, tehát nem mehet neki ész nélkül a pokolfajzatoknak.

A saját életerő-csíkkal nem rendelkező Heinrich szükség esetén oda tudja magához hívni (egy gomb nyomva tartásával) Gretchent, akit a karjaiba is vehet. Amikor hőseid ebbe az intim szituációba kerülnek, a nő felgyógyul. Ilyenkor nem tudsz támadni, csak menekülni. Ha túl messze kerülsz partneredtől, az kétségbeesetten utánad kiabál, és ilyenkor nem is lehet



varázsolni. Az elvörösödő képernyő azt jelzi, hogy egy bestia elkapta a nőt, tehát azonnal meg kell mentened, egyébként Game Over.

A harcban időnként elhulló lovagot mindig vad gombnyomkodással (20 másodperc, fogsz anyázni rendesen!) tudod visszahozni az életbe.

A gyilkolásra és védelmezésre épülő játékmenethez kellőképpen felhasználóbarát, szerencsére nem igazán bonyolult kezelés társul. A Heinrich eszköztárát jelentő kétféle ütéstípus, és az elkapásból továbbfűzhető támadások mellé színesítő elemként jönnek be a Gretchen segítségével előhozható varázslatok, melyekből a játék során többféle is szerezhető, de egyszerre csak négy illeszthető be a gombkombinációkkal aktiválható kezelőfelületbe. A mágiáknak van egy adott visszatöltődési ideje, tehát nem lehet korlátlanul bevetni őket, és a leölt kreatúrákból beszippantott orbok segítségével több fokozatban fejleszthető is erősségük. Ezen túl mindkét karakter – időnként – képes előhozni egy olyan extra támadást is, mely elsöprő erővel, kivédhetetlenül csap le az ellenfelekre, viszont ezt csak akkor tudod elsütni, ha a mágia-csíkod maximumra van töltve, szóval



érdemes takarékoskodni vele. Mint említettem, a game egy a DMC-ből ismertté vált „ranking" rendszert használ a kombók és a küzdelem értékeléséhez. Ez a szokásos D-C-B-A-S szisztémára épül, azaz minél összetettebb és kacifántosabb kombinációval küldöd vissza az ellent teremtőjéhez, annál magasabb pontszámot zsebelhetsz be. Ezen felül lehetőség van mindenféle látványos kivégzésekre is. A program a pálya végén értékeli teljesítményed (pontozással), amibe például az is beleszámít, hogy egy helyszínen hányszor haláloztál el.

Mint említettem, a játékkal eltöltött első pár órám egyértelműen kellemes hangulatban telt. A kaland egy németalföldi hangulatú faluban indult, majd ezt követően további vadregényes, változatos fantasy tájakra jutottam el – sőt két főellenséget is legyőztem. A bossharcok a „pattern – power – QTE" szentháromság jegyében zajlottak: betanulod, mit mikor vetnek be, erőből levered őket (van vagy 7-8 HP-csíkjuk), aztán egy brutálisan látványos gombnyomkodós sorozattal kivégzed a delikvenst. Az első felszisszenésem egyébként a QTE-részeknél volt: ezek során ugyanis mindössze EGY másodperced van, hogy EGY alkalommal lenyomd a megfelelő billentyűt, vagy meghúzd a szükséges analóg kar irányt. Ha elrontod, újra el kell páholnod a bosst, bár most már csak 2-3 HP-csíkot levéve. Tudom, hogy a játékosok képességei és ügyessége változó, de mégis le merem fogadni, hogy mindenki, aki idáig eljut, az legalább 4 alkalommal ront majd bossonként – szóval nem árt, ha beveszel egy erős nyugtatót.
(Itt jegyezném még meg, hogy a game kizárólag egyjátékos módban zúzható, azaz nem került bele co-op multi.)

Aztán beütött a katasztrófa: elérkeztem egy bosshoz, ahol valami olyan istentelen blődséget tapasztaltam, hogy majdnem a kontrollerrel törtem ripityára a lemezt! Egyszerűen az történik, hogy vagy a dizájnerek szúrtak nagyon el valamit, vagy a tesztelők voltak figyelmetlenek, de előfordul, hogy olyan védhetetlen helyzetekbe kerülsz, aminek mindig idegtépő halál a vége. Nem igazán lehet ezt másképp megfogalmazni, csak úgy, hogy olyan változók teljesülnek egyszerre, amiknek nem szabadna, azaz hiába csinálsz bármit, egyszerűen csak benyalod a keserűt, mert: 1 – nem látod rendesen a történéseket a gyökér operatőrtől és a borzalmas kameraállásoktól; 2 – ugyanakkor bénulsz meg és esel darabjaidra, közben a boss kiüti Gretchent a pályáról; 3 – azt sem tudod mi történt, csak hirtelen Game Over. Hihetetlen, de esélyed nincs a tudatos győzelemre, sőt olyan érzésed lesz, hogy tőled függetlenül történnek az események! Ez a kellemetlenség aztán egyre többször előjön a sztori közepétől kezdve, finoman szólva is megalázva az addig felépített frankó játékélményt. Volt, hogy csak nyomkodtam a gombokat, mint egy idióta, máskor ötven próba után sem voltam képes túljutni egy helyen, aztán hirtelen egy pillanat alatt levettem a boss minden energiáját. Érthetetlen…
A kellemetlen mélyütésekből túl sok akad: a vérlázító és dühítő történések sorozata után nem csak a Knights Contract-tól, de talán még az élettől is elmegy a kedved.















A kaland eléggé jól indult, de a folytatásban a game nem is egyszer (kis túlzással) porig rombolt mindent – a főgonoszról inkább nem is szólok, mert nem tűrné a nyomdafesték. A sztori és a könnyű harcrendszer egyértelműen mellette szól, mint ahogy a nagyjából 10 órás szavatosság is, valamint egy csomó olyan egyedi ötlet és király változatosság (pl. szereplőváltogatás, társas menekülés, időre menő feladatok) is van a cuccban, ami a legjobbak közé emelhette volna a Knights Contractot. Még a normálisan kinéző, de a 2011-es igényekhez mérve csak átlagos grafika is elfogadható. Ugyanakkor a gyakori kivédhetetlen, ostoba szívatás, valamint a kínkeserves tehetetlenség a véletlenszerű történések miatt annyira idegesítő, hogy ha nem lettem volna kíváncsi a történet végére, legszívesebben atomjaira tapostam volna a játékot.

Martin

KNIGHTS CONTRACT

3

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Namco Bandai***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

FIGHT NIGHT CHAMPION

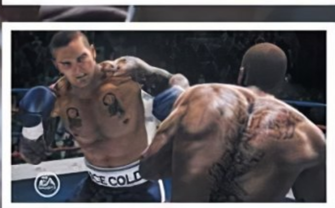
FIGHT★NIGHT CHAMPION

HARAPD LE, MINT TYSON!



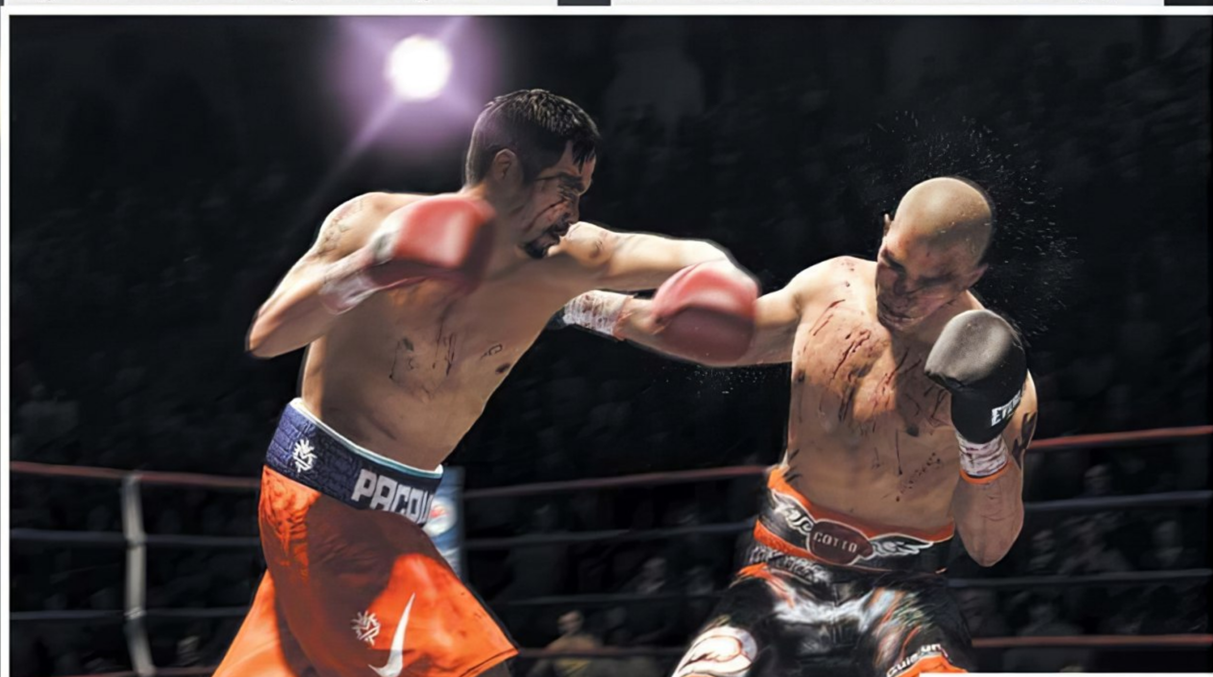






Boksz. Tesztoszterontól duzzadó férfiak arccsontokat nem kímélő küzdelme a ringben. Az elmúlt hónapban pont nagyon a sport lázában éltem, hiszen egy hét alatt néztem meg Christian Bale és Mark Wahlberg új filmjét, a Harcost, Robert De Niro klasszikus Dühöngő Bikáját, valamint a Millió Dolláros Bébit. Emiatt aztán nagyon örültem, amikor RBaly engem bízott meg az EA bunyós Fight Night szériájának legújabb üdvöskéjének tesztelésével. Az új Fight Night nagyon sokban különbözik elődjeitől. Bár a negyedik rész már a kurrensgenerációs konzolokra készült, mégis úgy éreztem, túl sokban támaszkodik a korábbi epizódok hagyatékára, és bár továbbra is remek játék volt, a séma megreformálásért kiáltott. Ezt most, 2011 márciusában kapta meg. A Fight Night Champion forradalmat hozott a szériába, és újabb löketet adott neki, megújult erővel beküldve harcosait a szorítóba.

A legnagyobb újdonság, ami nem csak a Fight Night, de az EA Sports sorozatban is szokatlan, az a kidolgozott sztorit elénk táró Champion Mode. A történet főszereplője egy kitalált bokszoló, Andre Bishop, aki rendkívül tehetséges, ám nem hajlandó úgy táncolni, ahogy mások fütyülnek. Így valaha fényesen tündöklő karrierjét a börtön rácsai mögül kell újra felépítenie, hogy neve újra annyit érjen, mint egykor. Bár maga a sztori kissé klisés és kiszámítható, prezentálása olyannyira profi, hogy egy hollywoodi produkciónak is elmehetne pár jelenetével. Arról nem is beszélve, hogy egy sportjátéknál már az is több



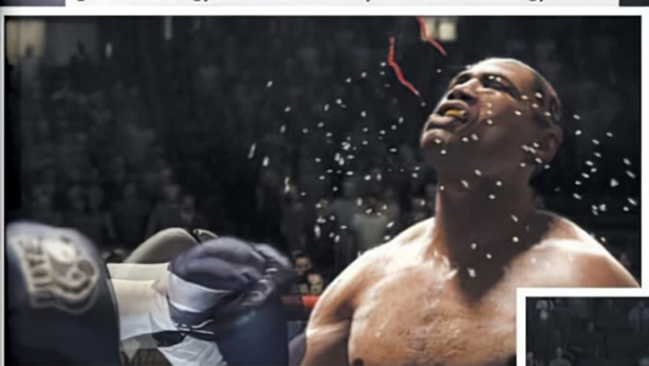






mint kielégítő, hogy egyáltalán van. Bár olvastam korábban, hogy a Champion rendelkezni fog történettel, a fejemben valami sokkal gagyibb és sokkal elhanyagoltabb élt, mint amit maga a játék végül produkált. A Champion mód jó 6-7 órára le tudja kötni a játékost, ami a mai programok hosszát tekintve teljesen korrekt, mivel ez elsősorban továbbra is egy kedves kis ajándék, mintsem a szoftver lényege.

Ami tényleg számít, az ugye maga a boksz. A játékmenet rengeteget fejlődött, szinte újraépült, ráadásul kizárólag előnyére. A negyedik részben az ütések csak a jobb analóg karral voltak behozhatók, ezúttal ez újra lehetséges a gombokkal is, ami ugyan továbbra sem olyan pontos, mint a karok (nem is lehet az soha), de egy jó extra azok számára, akik nincsenek annyira megbarátkozva az analóghasználattal, és jobban ragaszkodnak a gombokhoz. Az ember azt gondolná, hogy mivel az ütések újra elérhetőek a négy





gombbal, ezért nyilván kevesebb van belőlük, mint eddig. De valójában ez egyáltalán nem így van, sőt, a pofonok száma rendkívül megnőtt az előző részhez képest. Pont ez az, amiért bár a gombokkal való bunyó lehetséges, azok, akik azt választják, egy sokkal nehezebben betanulható funkció mellett döntenek. Persze maga a mechanika nem változott, a lényeg ugyanaz: jól időzített elhajlások, védekezés, és sok-sok pofon. A küzdelem során két mérőt kell figyelnünk a staminájét és az életét (utóbbi automatikusan ki van kapcsolva, de én javasolnám a bekapcsolását, mert nem árt, ha a játékos tudja, hányadán áll). Előbbi különösen fontos, hiszen soha nem szabad túlhajszolni magunkat, úgy könnyen sebezhetők leszünk, és egy jól irányzott ütés akár végzetes is lehet számunkra. Általában, ha valaki a földre kerül, van lehetősége felkelnie, ha tud. Ám bizonyos esetekben kaphatunk akkora pofont, amitől azonnal kifekszünk, és ott is maradunk. Ezek többnyire csak alacsony staminánál szoktak előfordulni, de az egyik meccsem egy ilyen ütésnek köszönhetően, mindössze nyolc másodpercig tartott.



Ha megbarátkoztunk a játékmenettel, és Bishop kalandjaival már végeztünk, akkor vár ránk az igazi küzdelem. A sorozat jellegzetes Legacy módja is visszatér, ahol a bokszolónkat suttyó amatőr szintről kell felturbózni egészen a világbajnoki címig. Bár itt nyilván nincs a Champion módhoz hasonló (vagy egyáltalán bármilyen) sztori, de itt személyre szabhatod hősödet, és te magad egyengetheted karrierjét (a Champion módban gyakorlatilag csak bunyóznod kell). Ha az egyjátékos mód már a könyökünkön jön ki, és a legprofibb gépet is olyan rondára verjük, hogy még a vak oroszlán is sírva enné meg, mind helyi, mind online multiplayer rendelkezésünkre áll, hogy megmérettethessük magunkat mások ellen. Előbbiben az az érdekes, hogy a két játékos miatt egy másik, sokkal jobban használható kameranézetet alkalmaz, mint az egyszemélyes, illetve online játék. Az eredeti kameranézettel sincs semmi gond, de a bíró gyakran beáll a képbe a legnagyobb akció közepette, és ez oldalnézetből szerencsére ritkábban fordul elő. Azonban persze az online mód is minden igényt kielégítő lett, hiszen nem csak rengeteg harcban, akár bajnokságokban is részt vehetünk. Ráadásul gyakorlásra is lehetőségünk van, így online taníthatjuk, készíthetjük fel egymást az igazi, kemény küzdelmekre. De a netes harc már csak a hab az amúgy is épp elég díszes tortán, a több mint 50 bokszoló, és 10 fölötti pályaszám épp elég sokáig le fog kötni mindenkit. Pláne, hogy az egyes súlycsoportok között hatalmas különbség van, mind irányításban, mind sebességben és erősségben, így aztán a különböző harcosok betanulása is sok időt fog igénybe venni.

A Fight Night Champion minden túlzás nélkül az egyik legszebb játék a polcokon. Döbbenetesen élethű az emberábrázolás, és a mozgás, a mimikáról nem is beszélve. Már az elején is szembetűnő volt a látvány, de az első lassított visszajátszásnál, amikor láttam, ahogy a péppé vert Tyson feje teljesen berezonál az ütéstől, az valami egészen lenyűgöző volt. Minden egyes apró kis izzadtság- és nyálcsepp látszik, a zseniális hangoknak köszönhetően pedig szinte éreztem, ahogy bezúzzák az arcomat. És nem csak a hanghatások lettek jók, a kommentátorok is remekelnek, sőt, talán a sorozat többi részéhez képest szokatlanul jók a közvetítések, pedig erre eddig sem volt panasz.

Az új Fight Night jött, látott és győzött, méghozzá kiütéssel. Az EA Sports-nál megmutatták, tudják még, hogyan kell felrázni, egy már amúgy is a toppon lévő sportsorozatot. Mindent továbbfejlesztve, amit az előző részek bejárattak, remek történettel és rengeteg tartalommal megpakolva, azt hiszem bokszrajongó szem nem marad szárazon. Akár szeretted a korábbi részeket, akár nem, bátran ajánlhatom az új Fight Nightot, mert ez egy olyan K.O. amitől még egy darabig biztos nem térünk magunkhoz!

rolmanus

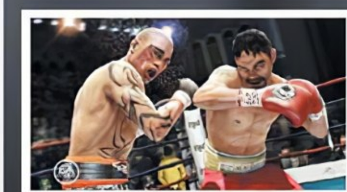
















FIGHT NIGHT CHAMPION

5

Kiadó: ***EA Sports***
Fejlesztő: ***EA Canada***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

„Gyógyító" toll

avagy hazugság-e, ha nem mondják el?

„A sajtó jobbára csak tüneteket tár föl, nem ad teljes látleletet, mély diagnózist és főleg nem jut el a terápiáig – de szimulálja mindezt, miközben a beteg nem szimuláns."

Bodor Pál: A kíváncsiság mestersége

Mire is képes a sajtó? Bodor Pál (magyar szerkesztő, költő, közíró, műfordító) találóan az egészségügyhöz hasonlítja, amely nem végez teljes körű szolgáltatást. De valóban így van ez? Ténylegesen elmondanak nekünk mindent, és ha nem, az már hazugság? Tényleg csak a felszínt érintik, eltűnt volna a sajtó őszinte, mélységet érintő, feltáró funkciója? Talán. De inkább morfondírozzunk el rajta kicsit.

Petőfi naplójából, amit derék költőnk beleirt: „Landerer nyomdája legközelebb volt hozzánk, oda mentünk..., hogy a sajtót lefoglaljuk." Azóta ez a szó átalakult. Sőt. Misztifikálódott, mint annyi más kifejezés az elmúlt évtizedekben. Ha úgy tetszik: egy „gépezetet" jelez (nem csak a mechanikust), de az újságírás nem egyenlő a sajtóval. Annak csupán része. Hogy mennyire becsült része, az korszakonként más és más.





Mi is a sajtó? Végh-Alpár Sándornak van egy idevágó passzusa, „A műveltség gyanúja" c. művéből. Véleménye szerint, sokan még mindig a hetedikes tankönyv szerint értelmezik ezt a szót. Tizenhárom-tizennégy évesen, még kellően naivan olvas az ember. Nem keres áttételeket, egyértelmű szavak mögött bújócskás tartalmakat. Azt olvassa

Mi a sajtó feladata? A törvény szerint az, hogy tájékoztasson, hiteles képet nyújtson, segítse, ne sértse egyesek érdekeit, hogy a valóságnak megfelelően, gyorsan és pontosan tájékoztasson.

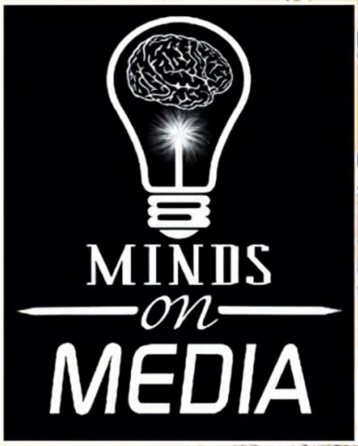
A sajtó feladatai közé tartozik a jogok (véleménynyilvánítás, mások véleményének meghallgatása) kibontakoztatása, a hatalom ellenőrzése és az informált közélet kialakítása. A sajtó véleményeket, nézeteket karolhat fel, ám gyárthatja is azokat, emiatt a lapoknak által reprezentált nézeteket semmiképp sem szabad teljes mértékben a köz véleményével azonosítani. Az elektronikus sajtó elterjedésével, a nyomtatott sajtónak fel kellett adnia hírközpontúságát, és az úgyne-



vezett magyarázó műfajokat kellett erősítenie, hogy a hírek áradatában élő olvasót segítse az értelmezésben. Már a hírek sorrendjének találásával manipulálni lehet az olvasót, nézőt, hiszen már az is befolyásolás, miből csinálunk hírt, ahogyan manapság mondják ronda szóval, mit „tematizálunk", miről akarjuk, hogy a fogyasztó gondolkodjék, hogyan tálaljuk, milyen terjedelemben. És pontosan erről szól Bodor Pál is, hogy a sajtó mit hogyan tálal, és milyen terjedelemben.
Egy jó orvos felismeri a betegség forrását, elemezve a szimptómákat, megoldást, gyógymódot talál. Hasonlóan jár el az újságíró, miközben híreket transzplantál tintás hegyű szikéjével a befogadó tudatába (a műhibák itt éles ellentétben az orvosiakkal nem halálos, viszont sokakat, akár az egész országot érintő szövődményekhez vezethetnek).
Az idézet egy igen zsúfolt várótermet jelenít meg előttem, ahol a kardiológus náthát kezel, az idegsebész aranyérkúpot ír fel, az oxyologus pedig a vesetálat ürítgeti a vécébe. A sajtó által közölt művek jó része ilyen módon készül, majd kerül az olvasó kezébe, végül elfoglalja méltó helyét a már említett illemhely makramézott fali újságtartójában. Miért? A legvalószínűbb válasz: mert a fogyasztói társadalom egyik alappillére az, hogy tagjai irányíthatók, érzékelésük, véleményalkotó készségük befolyásolható, koncentrálható, vagy éppen korlátozható. Ugyanakkor maga az olvasóközönség, mint kommunikációs partner, kinyilváníthatja - és meg is teszi - tetszését, nemtetszését a tartalmat illetően. Nyilván ahhoz alkalmazkodunk, aki 1. pénzt hoz, 2. aki révén népszerűbbek leszünk, és mivel a verseny szorosabb, mint egy amúgy is forgalmas fehérneműboltban, ahol végkiárusításkor kilóra árulják a fekete csipkés melltartót, törekedni kell arra, hogy elnyerjük olvasóink legbelső bizalmát. Ezért gyakran van úgy, hogy egy cikk nem tartalmaz semmit az igazi hírből, csak azt, ami a potenciális célközönséget érdekelheti, azt is butított formában, nehogy a sok szinonima, metafora és szinesztézia folytán elfáradjon a munkától és egyéb nemesgázoktól gyötört agyvelőnk.
A fecsegés szinte mindennapos jelenség az ember életében, és a hazugság és a bullshitelés (talán a mellébeszélés lenne a helyes magyar megfelelője, de az sem teljesen) a manipulálás eltérő eszközei; a folyékony semmitmondás bevett eszközei. Viszont sem a fecsegés, sem a bullshitelés nem tekinthető hazugságnak. Azt lehet észrevenni, hogy a bullshitelés, mint fogalom is, aktív részese lett a szövegalkotó erőknek. Sajnálatosan manapság, a bulvársajtóra korlátozódik leginkább az újságolvasás, a médiafogyasztás, mert az „az érdekes, a hűha, és a fontos". A bulvár mindenekelőtt szórakoztatni akar, emiatt populáris, sekélyes, egyszerűsített, lényegi mondanivalótól mentes gondolati tartalmakat közvetít. Az olvasóknak nincs szükségük hozzá előismeretekre, műveltségre, nem az olvasókról szól, hanem az olvasókhoz. Nem az esemény, az ügy, annak háttere, ok-okozati vetületei állnak a fókuszban, hanem csak a dolgok felszínét mutatja be. A hatást, a látványt. Az írások megértéséhez nincs szükség alapos előismeretekre, mélyebb összefüggések felismerésére, háttér-információkra. Nem az átlagost, a tipikust mutatja be, hanem a kivételest, a különöst, az egyszerit. Érdektelenné váltunk a közügyek irányában, így az intellektuális termékből piaci terméket állítanak elő. Mert manapság már annak van hírértéke, hogy egy neves politikus mit „ciripelt" ki a világ felé 140 karakterben, vagy hogy egy 17 éves kanadai popsztár levágott hajtincsét bocsájtotta árverésre. Szemünket elfedő, mulattatást imitáló, vastag bullshit mindez. Mégis milliós követői számokat láthatunk, ami azt eredményezi, hogy azért terjesztik, mert ha ennyi embert érdekel, akkor az biztos érdemi. S felteszi magának valaki a kérdést: „Kell ez nekem?" Vajmi kevesen. Csak indokolatlan fejfájást okoz az őszinte, egyenes, szókimondó és alapos feltárást végző zsurnalizmus – állítják ma sokan –, nyers és olykor provokatív ereje pedig több ártalommal jár, mint haszonnal. Főleg egy olyan időszakban, amikor egyébként is igen nehéz a tájékozódás.
A valóság elméletileg végtelen (nem lehet minden terjedelmét megérteni, felfogni), a sajtó viszont ebből a realitásból csak véges számú eseményt mutat be hírek formájában. A szerkesztők nem csak szimplán közvetítik a híreket, tényeket, hanem már előzetesen is szelektálják őket; a valóság néhány szekvenciáját megvilágítják, amíg a többit az árnyékban hagyják. Ebből kifolyólag a valóság a hírek folyamában nemcsak pl. ideológiai indíttatásból, szakmai kritériumoktól, követelményektől, hanem szándékos manipuláció nyomán is torzulhat. A szerkesztők gyakorta akadályozzák a befogadói értelmezést. A figyelem csaknem kizárólag arra irányul, ami épp történik, nem pedig az indítékokra és az okokra vagy a lehetséges következményekre. Az események tartalmát a szerkesztők olykor csak léhán, felszínesen, néhány sietve odahányt mondatban vázolják, s emiatt az interpretáció és a feldolgozás folyamán nagyban leegyszerűsítik azt, megfosztják sajátosságaitól és sztereotípiákra redukálják.
A sajtónak szakértő, konzekvens magyarázatokat kell nyújtania az olvasónak, meg kell tudnia mutatni, mi az, ami fontos, mi volt az előzménye, milyen hatása lehet, stb. – vagyis körüljárja a problémákat és útbaigazítja, tájékoztatja az olvasót. Olyan út bejárását kellene ajánlania, amely az olvasótól is kíván valamelyes erőfeszítést, mely út jutalmaként nem kikapcsolódást, éppen ellenkezőleg: az élet dolgaiba való bekapcsolást eredményezne. A befogadóknak viszont fegyelmezetten és mértéktartóan kellene használniuk a médiát, hogy sikeresen megértsék mindazt, amit látnak, olvasnak, hallanak. (Természetesen felmerül az a kérdés, hogy a médiagenerálóknak egyáltalán szándékukban áll-e, hogy a közönség megértse, és jól értse a közlendőjüket.) Az olvasót jellemeznie kell egyfajta tudatos hozzáállásnak, kritikai attitűdnek, valamint önismeretre, intuícióra és képzeletre is szüksége van, hogy megértse a média üzeneteit, a mélyebb, burkolt tartalmakat, hogy megérezze, ha be akarják csapni, s ha olyan dologra akarják rávenni, ami káros lehet a számára, amire egyébként nem is gondolna, ha nem befolyásolná a média. A sajtó teljesítménye az alapján ítélhető meg, hogy egy bizonyos területen milyen magas szinten szolgálja a közjót; viszont manapság e helyett leginkább már csak a hasznot hajszolja.



Azért, hogy versenyben maradhasson, a sajtó kénytelen feladni mindazt, ami generációk sorát nevelte, okította és valódi információval halmozta el, kénytelen elcserélni megbízható, minden igényt kielégítő komoly munkáit csekély hírértékű, már-már gyereknyelven született cikkekre. Az átlagember nincs felkészülve, ugyanakkor nem is figyel fel egy komoly hangvételű irományra, hiába a tartalom, a kiváló forma, a stílus. Persze, ha három tizenéves apjaként tizenkét óra betonkeverés után a fotelomban olvasgatok, miközben a feleségem kitépi a hajam a rezsipénz miatt, bizony elhiszem, annyi a hír, amennyit írnak róla. A valódi szimuláció tehát az, ahogyan a recipienst megrövidítik néhány esetleges hírtördékkel, miközben tudatosan csökkentik befogadóképességét és igényét a minőségre, amivel arányosan növekszik kedves kétkezi munkásunk naivitása is.



JeDiego

MotoGP 10/11






220 felett...

Az évente megjelenő sportjátékokról – legyen az foci, kosárlabda, jégkorong, vagy, mint jelen esetünkben motorverseny – talán a legnehezebb tesztet írni. Komoly döntés elé kényszerül a zsurnaliszta, ami cikkének teljes felépítését meghatározza: vesézze ki a szériát, vagy csak az aktuális kiadással foglalkozzon? Érintsen apróságokat, szolgáljon háttérinfókkal és érdekességekkel a sportággal kapcsolatban, vagy egyszerűen koncentráljon a tartalmi újdonságokra? Helyhiány okán Én az utóbbit választom,




azért is főleg, mert a Capcom hivatalos reklámjában olvashatjuk, a MotoGP 10/11 az előző etap teljes tartalmával kerül a boltok polcaira…

Mindez két lényeges, ám végkifejletben ellentétes dolgot feltételez a fejlesztőkről: egy, lusták. Kettő, okosan átemelték a már jól működő, bevált kódokat és próbálnak valami olyasmit melléprogramozni, amitől jobb, élvezhetőbb, eladhatóbb lesz a szoftverjük. Megnyugodhatnak a sportág szerelmesei, a Monumental Games dolgozói a kettes típusba tartoznak, a pénzünkért nem az újradobozolt MotoGP 09/10-et kapjuk.

A Championship és a Time Trial mellett, bár az utóbbi években hanyagolták, most visszatér a Challenge, ahol új kihívásokra lelhetünk. Ezeknél viszont sokkal lényegesebb a játékmechanizmust érintő változások, illetve az újragondolt karrier-mód: mivel az idei rész nehézségi szintjét skálázhatóvá alakították, a hárdkór magon túl a MotoGP 10/11-ben a kezsüel, beugró játékosok is vidáman száguldozhatnak. Arról van szó, hogy konkrétan beállíthatjuk, mennyit segítsen a gép, mennyire legyen elnéző, figyelembe vegye-e a versenyző testsúlyát stb… rengeteg változó, ami ténylegesen befolyásolja a vezetési technikákat és az élményt. Ezeket bekapcsolva elég csak a ravaszt nyomni és balra-jobbra dőlni, minden mást elvégez helyettünk a láthatatlan hátsó utas, de a másik végletben… elindulni nem tudtam úgy, hogy ne fusson ki alólam a moci, nemhogy két kanyart egymás után borulás nélkül bevenni!

Szóval, a fizika jó, az animációk is tetszenek, nincsen túlspirázva se a táj, se a karakterek, de kétszázhúsz felett valóban elhagyjuk a valóságot és a külvilágból csak foszlányokat érzékelünk. Az élmény tetszetős, a karrier pedig, amit a játék kínál egészen meglepő módon komplex. Első ízben nevet és származást kér a program, majd „in medias res"-szerűen behajít egy versenybe, csak hogy érezzük a benzingőzt és azt, milyen csúcsmodellekkel száguldozhatunk majd a későbbiek folyamán: ugyanis, ezek után saját istállónk megalapításával kezdünk. Bizony, mindent nekünk kell intéznünk, a szponzort, a PR menedzsert, a csapattársat… miből, hogyan? – merül fel a kérdés. A megnyert futamok után zsebpénz jár, de ezen felül található egy indikátor a képernyő tetején, ami szinte minden megmozdulásunkért töltődik, illetve csökken annak arányában, hogy előzünk, követjük az ideális ívet, vagy ütközünk, lesodródunk. Az így megszerzett rangsorolást összegzi a program az adott versenyhétvégén és szinteket lépünk, ami megnyitja a profibb emberek érdeklődését csapatunk iránt.



A karrierbe bármikor becsatlakozhat a második játékos hátvédnek, akár az egész szezont végigcsinálhatjuk barátunkkal, de a MotoGP-re jellemző multiplayer-szekció sem maradt ki, huszad magunkkal futhatunk versenyt egymással, vagy az időeredményekkel.

A framerate stabil, (fontos kiemelni, hiszen ha szaggatna, elveszne a sebességérzet) az újítások szemmel láthatólag a szavatosságot és a vevőcsoport nagyságát hivatottak javítani: frissítésben fognak érkezni az esetleges szezonközi átigazolások és változások, így hónapokkal később is naprakész marad a szoftver. Végszóként megállapíthatom, a MotoGP 10/11 jó választás a sportág rajongóinak és érdeklődőinek is.

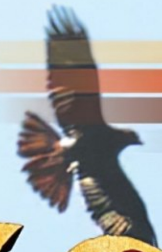
Dzsek



MOTOGP 10/11

4

Kiadó: *Capcom*
Fejlesztő: *Monumental Games*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2-20 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*



RANGO
Degyík!

Szasztok, Rango vagyok! Minden álmom, hogy sheriff legyek abban a kisvárosban… tudjátok! Dirtben. Kissé poros ugyan, meg nyugaton is van, de a tortillás muffinnál is jobban vonz a mellcsillag, a sarkantyú és a revolver: pedig az már nagy dolog!
Animációs filmekből nem leányálom emészthető videojátékot készíteni: általában nevenincs fejlesztőket kérnek fel a



nagyobb filmstúdiók körülbelül olyan dumával, mint az „ugyan, dobjatok össze valamit a premier időpontjára, plíz". Mocskos egy világ ez.



Az alaptézis ezeknél az alkotásoknál szinte mindig ugyanaz: könnyű legyen, ne túl hosszú, ám érződjön a film hangulata. Ebből a szempontból a Rango furcsa kivétel, talán a játékmenet egyszerűségében rejlik az, hogy az elejétől a végéig élvezhető marad. Amikor először megláttam a kis kaméleont és tettem pár óvatosabb mozdulatot, óhatatlanul beugrott a PSP-re megjelent Daxter c. remekmű. Ugyanaz az ugrabugra, verekedés, lövöldözés, gyűjtögetés, csövön-csúszás: mind érzésben, mind irányításban, legalábbis az elején. Ahogy haladtam előre, olyan újdonságokba (ez azért erős, nevezzük inkább átvett ötleteknek) botlottam, amik kiszakítottak a nosztalgia légköréből: ilyen volt már az első pályán az, amikor a golfütő és egy robbanóbogár (ejj, de szép szó és még a wörd is ismeri) segítségével kellett a hidat működésbe hozni, de említhetném az általunk irányított skúló célba repítését is. A legszomorúbb, hogy mikor már szinte sziporkázni kezdett a stuff, akkor ért hirtelen véget. A suliból hazaértem négyre, de a fél kilenckor kezdődő Gyilkos Elméket már nyugodt szívvel, a Rango-t letudva néztem a tévében. Bizony, öt óra még a legnehezebb szinten is: a tartalom kimerül a végigjátszásban és az esetlegesen hátra maradt gyűjthető vackok megtalálásában. Ezeknek két fajtájuk van: az aranyhalas akváriumok és a kibányászható csillagok lelőhelyei. Utóbbi maga a fizetőeszköz, a hordókból és az ellenfeleinkből is tonnaszámra hullnak, elkölteni pedig a néha felbukkanó árusnál lehet különböző fejlesztésekre: nagyobb sebzés, több életerő, még több csillag megszerzésének lehetősége…
A sztorit egyébiránt egészen érdekes perspektívából tálalják, mivel a pályák, Rango meséi a kocsmában banditákról, űrből érkezett kavicsokról… tök mindegy, egyébként sem lényeges a kerettörténet (nem a moziét követi), úgyis elvész a játékos a humoros beszólásokban, a színekkel teli környezetben és a kissé bugyuta atmoszférában: és ez így van jól. A baj az, hogy az említett játékelemek többször is megjelennek, a stuff közepétől pedig már frusztrálóak, főleg az előttük beadott, csont ugyanolyan animációk. A zombis rész, illetve a 8-bites világ viszont tényleg tetszettek: ezek valóban sziporkáztak a szürke játéktérben. Ha másért nem is, miattuk érdemes végigszenvedni egy-egy unalmasabb pályát…
Már annak, aki hajlandó megvenni teljes áron a Rango-t. Az audiovizualitás kitárgyalásába inkább bele sem kezdek, mivel egyes témáit, ha szája lenne a PS-nek vagy az Xbox-nak, biztos kikacagná... de az kétségtelen tény, hogy kaméleonunk karaktere és jellemző mozgáskultúrája pontosan úgy fest, ahogyan a filmvásznon. Irányításbéli problémákkal is találkoztam, főleg az automatikus célzás és a kamera bakizott sokat.
Mindent összegezve, kinek tudnám ajánlani a programot? Nagyon nehéz kérdés, mivel ennyi pénzért fényévkövekkel jobb játékokat lehet venni, de az apukák/anyukák a mozi után úgyis bezsákolják a kisebb gyerkőcöknek. Nekik készült, ők a felhasználói ezeknek a termékeknek, akárcsak a Toy Story-nak, vagy a Megamind-nak…

Dzsek









RANGO

3

Kiadó: ***Paramount Digital Ent.***
Fejlesztő: ***Behavior Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

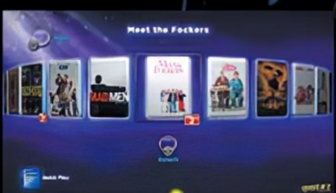


Yoostar 2: In the Movies

Talán sokunk álma volt az fiatalabb korunkban, hogy egy-egy filmsztár bőrébe bújhassunk, és a favorizált hőst mi alakíthassuk. Mindez immár kisebb adagokban, de elérhető. Habár valamiért az első rész csak PC-n és MAC-en látta meg a napvilágot, a fejlesztők a folytatással végre ránk is gondoltak, hogy ezt a fajta új játékélményt mi is átélhessük, akik főképp csak PS3-mon vagy X360-on játszunk. A PlayStation Eye kamerát vagy a Kinect szenzort kell birtokolnunk ahhoz, hogy a Yoostar 2 által nyújtott érdekes kihívásnak eleget tehessünk.

















A koncepció eléggé egyszerű, a kivitelezése vélhetőleg már nem volt az, szóval a lényege tömören: ismertebb filmek egyes jeleneteit játszhatjuk el, amelyekből egy sajátos technológiával a fő, vagy egyéb szereplőt kiszedték a mozgóképből, s a helyére mi magunk léphetünk be. A programban 80 snittet eleveníthetünk fel, amelyhez a Yoostore-on keresztül még továbbiak tölthetőek le.
Olyan régi és mai filmekből válogathatunk a korongról, mint a 300, Amerikai Pite, Másnaposok, Rocky, Apádra ütök, A múmia, Trópusi vihar, Angyalok és Démonok, Apollo 13, Forrest Gump, Frankenstein vagy a Terminátor. A többféle játékmód mind egy dolog köré épül, a minél élethűbb színészi játékra, azon belül is a jobb hangreprodukcióra, vagy saját szórakoztatásra egyedi szövegek alámondásával kreálhatunk vicces jeleneteket, ami az egyik legmókásabb az egészben, csak ugye ki ne kerüljön a netre… Rendre megnézhetjük azt, mit kell előadnunk, s utána a gép megmutatja azt, milyen pózban álljunk be a felvétel elkészítéséhez. Segítség még, hogy fent mutatja a szöveget is a gép, a miénk élénken ki van emelve, viszont nem jelzi a kritériumokat, mint például a sebesség, hangerő, a megfelelő időzítés, a megegyező hangsúly és kiejtés, ezeket emlékezetből kell megoldanunk. Teljesítményünket egytől ötig értékeli a gép, az afféle karriermódnak megfelelő Challenge opció alatt minimum hármas értékelés kell, hogy továbbhaladhassunk, és újabb „városrészeket" (Yoostar Cityben járunk), magyarán további filmeket nyithassunk meg.
A kihívások lényegében a szinkronra mennek rá leginkább, mint mondottam, de ezeket a gép bonyolítja azzal, hogy például egyszerre több felvételt teljesítsünk minimum közepesre. Apró megkötés, és rossz hír is egyben X360 Arcade géptulajoknak, hogy bár a játék játszható merevlemez nélkül, nem hogy lementeni, de még az aktuális mutatványunkat se tudjuk visszanézni nagyobb tárhely hiánya esetén. Viszont ha van, egy-egy előadást bármennyiszer újrapróbálhatunk, és a legjobbakat a játék rendszerén kívül Twitteren és Facebookon is megoszthatjuk, ha úgy tartja kedvünk. Ha a saját rendszeren belül tesszük a publikum elé, akkor más Yoostar felhasználók értékelhetik, díjazhatják is a videóinkat, ami a megszokott játékbeli jutalmakkal, achievementekkel vagy trófeákkal jár.





Egyes jeleneteket egy barátunkkal együtt is előadhatjuk, illetve házibulik jó kelléke lehet, persze mindez hozzáállás kérdése. Az emberek nagyja érzésem szerint, ha beruház rá, elszórakázhat vele, de kinézem azt is, hogy valaki ezt vérkomolyan veszi, és miközben készül egy szereplőválogatásra, a referenciái közé lehet beilleszt pár videót, amin minél élethűbben, beöltözve, átszellemülten igyekszik reprodukálni az eredeti színészt. Ilyenekből meg vélhetően hamarosan teli lesz a YouTube érzésem szerint.

RBaly

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

3

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Blitz Games***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

WARRIORS LEGENDS OF TROY™

Ínszalag-szakadás

Bevallom őszintén, bár a történelem nem tartozott kifejezetten a kedvenc tantárgyaim közé, a videojátékok által mégis sokkal könnyebben meg tudtam jegyezni a nagy háborúk fontosabb évszámait, helyszíneit. (Nagy kocka voltam tizenéves koromban, nah és?! Probléma?) Kissé sarkítottan akár azt is állíthatnám, hogy mi, játékosok, többször megjártuk a Második Világháború frontvonalait, a



'60-as évek vietnámi zűrzavarát, belekóstoltunk a középkor zivataros évszázadaiba, vagy az ókor kultúrájába. Éppen ezért, ha egy hiteles, történelem ihlette programot próbálhatok ki, mindig különös érzés fog el: tankönyvekből, regényekből visszaköszönő helyek, forgatókönyvek... Amolyan interaktív lexikonként tekintek ezekre a stuffokra, amik nem csak a szórakozást, hanem a tájékozódást is biztosítják. A Warriors: Legends of Troy esetében viszont, csak a dögunalmas „Majd elalszok, mikor lesz már vége?!" hangulatú töri-órák emlékét találom magamban.



A tartalommal még nem is lenne baj, a Legends of Troy korrekt képet fest a trójai háború időszakáról – egyes elemeit egyenesen az Iliászból kölcsönözték. Találkozhatunk Akhilleusszal, Hektorral, Odüsszeusszal és a fontosabb szereplőkkel, akik részt vettek a fegyveres konfliktusban az időszámítás előtti 13. században. Több tucat pajzsot, kardot, dárdát forgathatunk kezeink közt, még fejlődési rendszert is pakoltak bele: a háttérben hatalmas erőfeszítéseket végeztek annak érdekében, hogy az amúgy monotonitásáról híres hack'n slash műfaj ne tűnjön repetitívnek… s ezen befektetett munka ellenére, hol bukik meg minden? A prezentáción. Hol is kezdjem? Első ránézésre a játék grafikájában valami iszonyatosan furcsát fedezhetünk fel: alapvetően elég sötét a környezet, de a karakterünkön mintha erősebben lennének meghúzva a kontúrok, szinte kiemelkedik a játéktérből. Nehéz elképzelni, ráadásul lehet, hogy a nyomtatott képekről át sem jön mindez, mégis higgyetek nekem: nagyon, negatív értelemben különös összképet mutat. Ám, mikor megmozdul a játék… hát az valami siralmas. Darabos animációk, szaggatáshegyek, mindösszesen kettő-, háromféle kombó a klónozott ellenfelek ellen. Szörnyeket és mindenféle ördögi kreatúrákat felvonultató hent-hadjáratban még elfogadható, hogy hasonlítanak egymásra a legyilkolandó egyedek, de hogy minden trójainak ugyanolyan arcszerkezete és ruhája(!) legyen… ne már, ez nem egy Pentium III-as gép, vagy PSX! A „küldetések" – bár bűn ezzel a névvel jellemezni a teljesítendő feladatokat – kimerülnek a menj előre és ölj meg mindenkit koncepcióban: jó, néha beesik egy-egy bossfight, de azon túl, hogy szájmozgás nélkül gagyognak valami B-kategóriás szöveget és nagyobb darabok a többi gyalogosnál, semmi különbséget nem lehet felfedezni a likvidálásukban. A brutalitás, mint olyan, kimerül a piros szín intenzív használatában, a csonkolás, vagy az igazi vérontás messziről elkerüli a programot. Megmosolyogtató momentumként megemlíteném még a retteget nyílzáport, amitől ugyebár a korai elbeszélések szerint „elsötétült az ég": nos, a Legends of Troy-ban ez a fényerő csökkentésével került bemutatásra… Figyeljetek, nem fogok kertelni: fogjatok ollót, ragasztót, lapozzátok fel a régi töri-könyveteket, vágjátok ki magatoknak a hősöket onnan, majd hurkapálcikára celluxozzátok rá őket. Csináljatok díszleteket a rajzokból, illusztrációkból és otthon rendezzetek bábszínházat magatoknak. Az élmény fokozásaként a harcok közben felolvastathatjátok hangosan a Mesélővel (értsd: Apu, Anyu, kistesó) a leírt tananyagot, esetleg magát az Iliászt is: körülbelül a Warriors: Legends of Troy is hasonló élményt nyújtana. Csakis azért nem kap elégtelent, mert a látom, hogy az értelmi szerzők valóban odatették magukat a fejlesztésnél…









Dzsek

1/2

WARRIORS: LEGENDS OF TROY

Kiadó: *Tecmo Koei*
Fejlesztő: *Tecmo Koei*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Yakuza™ 4



A japán „Jakuza" kifejezés jelentése egy nagyobb szervezetre utal, mellyel évszázadok óta bélyegzik a japán maffiózókat, magyarán a szervezett bűnözést. Habár számos másik nemzetnek megvan a saját kis félelmetes bűnszövetkezete, a jakuza szó hallatán mégis joggal rezzenünk össze, hiszen a japánok szamuráj vérében mit sem számít az emberélet, ha üzleti érdekről, rendezetlen személyes ügyről, vagy pláne, ha becsületről van szó. A Jakuza tagjai kegyetlen rettegett gyilkosok, akiknek életéből PS2-n is szemelvényeket élhetett át a játékos a 2005-ben útjára bocsátott Sony exkluzív akció-kaland sorozatban, melyet az évek során enyhén sandbox stílusa játékmenete nyomán részben a GTA-hoz, de legtöbbször elsősorban Yu Suzuki méltán híres művéhez, a Shenmue-hoz hasonlítottak. Egyedi jellegéhez mérten a széria főként a Távol-Keleten örvendhetett igazán nagy népszerűségnek, nyugatabbra pedig sokkal inkább az ínyencebb játékosok ízlésvilágának felelt csak meg (nem véletlenül jelenik meg nálunk rendre nagy késéssel a japán premier után). Valahol így voltunk annakidején a Shenmue-val is, habár Ryo Hazuki kétségkívül jobb sorsot érdemelt volna, minthogy a második rész után helyből lehúzzák a rolót, befejezetlenül hagyva epikus történetét…

Na, de éppen emiatt töltötte ki egyes játékosok szívében az űrt a Yakuza megjelenése, vagy éppen a Shenmue hiánya miatt örülhettek igazán a PS2 tulajok útjára indításának, noha az alkotás dimenziói meg sem közelítik azt a hatalmas szabadság érzetet, amit annakidején '99-ben Dreamcaston tapasztaltunk. Habár a Yakuza sokkal kötöttebb és akciódúsabb, mégis, ha van valami, amiben mindenképpen erős, az a történetvezetése, melyre a negyedik részben most külön rátettek egy lapáttal. Számos új és ismertebb korábbi karakter is feltűnik, és közvetlen folytatása a harmadik résznek, ám mégsem szükséges pontosan ismerni az előzményeket.

Az első négy fejezet a fontosabb szereplők saját történeteit meséli el, majd végül az ötödik fejezetben összefűződik a négy karma, a játékos pedig onnantól saját maga váltogathat a karakterek között.

A Yakuza 4 Shun Akiyama történetével kezdődik, egy jótét lélek uzsorással, aki legális Sky Finance vállalatával pontosan olyan szerencsétlenül járt adósokon segít, akiket más uzsorások kopasztottak meg, ezért „Kamurocho életvonalának" is nevezik. Hogy kinek ad kölcsön, az nem feltétlenül a biztosítékon múlik, sokkal inkább azon, hogy érdemesnek találja-e rá az ügyfelet, hogy segítsen rajta, ezért szokása szerint egy tesztnek veti alá a jelentkezőket, mielőtt kölcsönadna. Shun Akiyama a jóságos rosszfiú megtestesítője, aki a zsaruk szemében szálka, mégis a játék egyik nagy főhőse. Taiga Saejima a Tojo klán egykori fiatal vezetője, egy jóval



keményebb szívű személyiség, és egyben brutális gyilkos is, ha a szükség úgy kívánja. A „Yoshiharu Ueno" csapás elkövetőjeként tartják számon, melynek során 1985 áprilisában az Uneo Seiwa jakuza-klán 18 tagját gyilkolták le egyszerre Tokióban. Pár hónappal az eset után halálra ítélték, és 25 éves börtönbüntetése után kivégzésének napjára várt…





Kazuma Kiryu Kamurocho szívének legendás ex-jakuzája, és a Tojo klán negyedik feje, egyben a korábbi Yakuza részek főszereplője. Egy évvel ezelőtt belekeveredett a zűrös Okinawa balhéba. Képes volt megóvni ugyan a helyieket, de csúnyán megsérült az ügy során. Habár nem szerzett halálos sebet, mégis egy időre háttérbe kellett vonulnia, egészen mostanáig boldogan élt együtt Haruka-val Okinawa-ban…
A fiatal, de annál karakteresebb szófukar detektív Masayoshi Tanimura „Kamurocho parazitájaként" vált ismertté. Már az első fejezetben feltűnik, mikor Shun Akiyama egy gyilkosságba keveredik. Gyakran látogatja a környék illegális intézményeit kenőpénzért, hogy szemet hunyjon az üzelmek felett. Azt viszont nem képes tolerálni, ha japán üzletek illegális bevándorlók kizsákmányoláson akarnak meggazdagodni.

A fő hangsúlyt tehát mindenképpen a sztorivonalra helyezik, melynek hangulatát igen komoly szinten képes tartani a decens nívójú sok-sok átvezető, melynél mind a motion capture, mind a mélyen karakteres színészi játék, mind pedig az autentikus eredeti japán szinkron hang sokat nyomnak



latba, és talán jobb is, hogy nem kapott egy másodrendű angol szinkront, csupán feliratot, a játék főcímdala pedig méltán teszi fel az i-re a pontot. Ingame-re váltva viszont már kissé illúziórombolóbb a helyzet, hiszen a hangtalan hosszas párbeszédek megtörhetik a komoly átvezetők keltette filmes varázst, mégis kapunk egy relatíve tágas térképet, Kamurocho – egy modern japán város – szívében, ahol nyerünk még némi szabadságérzetet is, és képesek legalább részben visszahozni a Shenmue-feelinget a járókelőkkel, a sok-sok változatos üzlettel és színes épülettel, vagy ahogy leláncolt biciklik és motorok parkolnak az út mentén. Mindez persze sajnos inkább csak illúzió, hiszen folyamatosan az az érzésem támadt a külső nézetből irányítható játékban, hogy csupán helyszínről helyszínre terelnek a térképen (pláne, hogy sokszor csak egy konkrét irányba enged menni), hogy aztán újra végignézhessek egy hosszas bejátszást, majd némi interaktivitást csempésszenek a sok-sok bunyóval, mely köré egy komplett harci rendszert is építettek (ahogy korábban is) némi RPG elemet is belecsempészve. A folyamatosan megnyíló harci formulák (pl. ütés/rúgás kombinációk és elkapások) mellett különféle tárgyakat is használhatunk fegyver gyanánt, majd a Shenmue-ból ismert QTE-hez hasonlóan itt is kell néha reflexszerűen reagálni némely felvillanó gombra. Külön érdekesség, hogy mindegyik szereplőnek saját egyedi harci stílusa van, így talán nem tűnik majd annyira egyhangúnak egy-egy újabb fejezet megkezdése.











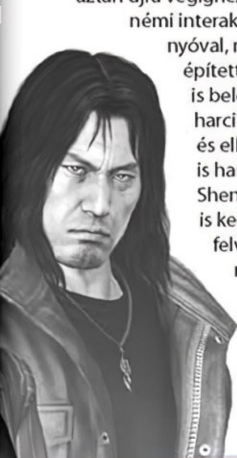
A sztori mindenesetre tele van érdekes fordulatokkal, feltéve, hogy képesek vagyunk könnyen venni az akadályt, és alkalmazkodni a kissé nehezen induló ritmushoz, a filmes



interaktivitás illúzióját pedig végső soron mégis képesek fenntartani a különféle lehetőséggel és minijátékkal a fejezetek során, így a bunyók mellett pl. taxizhatunk, fotózhatunk, vagy izgalmas üldözésekben vehetünk részt. Az utcán bóklászva a konkrét útvonalakon haladva gyakran futunk össze olyan szereplőkkel, akiket meg sem kerülhetünk, és valami új infóval szolgálnak, de érdemes odamenni minden járókelőhöz röviden társalogni, aki felett nyilacska szerepel, hiszen folyamatosan szerezhetjük a tapasztalati pontokat, így ha megszoktuk a játék stílusát, valószínűleg végig is visszük. Menteni csak az egyes kis fejezetrészletek végén, illetve speciális helyeken lehet: Shun Akiyamánál pl. irodájának kis mellékhelyiségében, ahol egyben tárgyainkat is menedzselhetjük, illetve regenerálódhatunk.
A kiváló átvezetők mellett azonban bőven elmarad az ingame motor nyújtotta látvány, és a maximum tucatnyi járókelő sem olyan kimagasló látvány, de csúnyának semmiképpen sem mondanám, pláne ilyen tetszetős tükröződő esős effektusoknál, mikor mindenki esernyővel járkál az utcán.



Nem változott tehát alapjaiban az elődhöz képest, mégis remek sztorival rukkoltak elő, összesen 4 karakteres főhős kalandjairól beszámolva egy-egy fejezetben, akiknek a sorsa végül kereszteződik. A pazar filmes átvezetők egyértelműen a Yakuza 4 legerősebb vonalát képezik, ám maga a sandbox játékstílus sem olyan különleges változatossággal, sem olyan hatalmas szabadságérzettel nem gazdagít minket, mint amit remélnénk, és igazából a sztorit sem olyan könnyű egy valamirevaló angol tudás nélkül követni, így valahol kicsit olyan, mintha egy nagyon lassú rendezésű, és komótosan kibontakozó japán maffiafilmet figyelnénk kiváló színészekkel. Elsősorban csak a sorozat rajongóinak merném igazán ajánlani, nagy általánosságban pedig ráaggatnám a bűnös „rétegjáték" jelzőt, mely bár méltó folytatása a szériának, és sokaknak igazi ínyencség lehet, de többet ne várjunk tőle.





Krisz

YAKUZA 4

3/4

Kiadó: **SEGA**
Fejlesztő: **SEGA**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

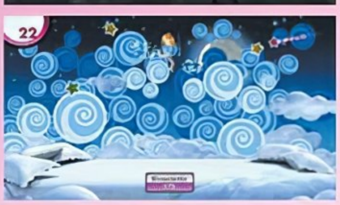
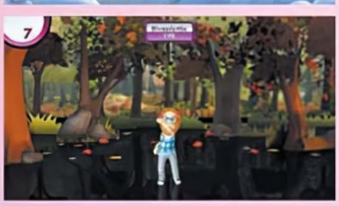


We Dare

Flirty Fun For All





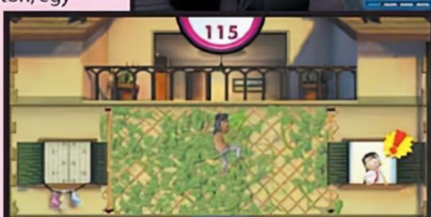

Partijátékokból Dunát lehetne rekeszteni Wii-n, és ha PlayStation 3-mon nincs is még akkora kínálat, akkor sem mondanám szegényesnek a Sony masinájára elérhető, ilyen típusú szoftvereket. Ami miatt némiképp mégis felhívta magára a Ubisoft által készített We Dare az érdeklődést, az a témája: a szex… Ám mielőtt kitűzném



a 18-as karikát, el kell mondanom, hogy a „szexi partijátékok egyvelegének” beharangozott játékgyűjteményt jobban megvizsgálva rá kellett jönnöm, hogy egy rettentő jó, direkt vevőcsalogató marketingfogásnak lettem az áldozata.
A tényleges játék sajnos igen messze áll a pikantériától, pedig a stuff borítója sem enged másra következtetni, mint az erotikára: „Kacér szórakozás mindenkinek” – áll a borítón, egy levetett, padlizsánszínű melltartó, egy szürke nyakkendő, illetve egy rózsaszín plüssbilincs társaságában… Bizalomgerjesztő (is), ugye?

No, de lássuk mivel is kecsegtet pontosan a PlayStation 3 esetében kizárólag Move-val, Wii esetében pedig Wii Remote és Balance Board párossal is tolható, több mint 30 minijátékot rejtő korong. Kezdeti lépésként be kell állítani, hogy hány fő vesz részt a mókában (1-4), illetve, hogy menynyi ideig menjen egy/az adott kör (15 perctől 1 óráig). Az elérhető nyolc avatarból kedvetekre választhattok nektek szimpatikust, de lehetőség nyílik saját figura elkészítésre is. Ezt követően a nehézségi szint megválasztása következik, ami a kategóriákat tekintve adott ponthatár elérésének a megnövelésében nyilvánul meg. A szoftverben öt csoportra osztva kerülnek véletlenszerűen felvezetésre a játékok, sokat sejtető elnevezéssel: van egy Elbűvölőnk, egy Kalandosunk, egy Rosszra csábítónk, egy Eszesünk, és végül egy Pajkos kategóriánk. A fenti csoportok elnevezései alapján arra gondoltam, hogy mivel pikáns mulatságot ígértek a készítők, a szavak mögöttes mondanivalójának megfelelően lesznek kialakítva a játékok, ám ez sajnos nem teljesen lett így. Igazság szerint két kategóriában, az Eszes és a Kalandos csoportokban találhatóak meg olyan feladatok, amiknek odaillősége leginkább helytálló. Előbbiben hat, különböző témakörben megfogant kvízjáték található meg, a könnyebb filmes és napjaink ismert sorozatait érintő kérdésektől kezdve a talán a picivel nehezebb, zenei tudást feszegető témákig.

A program sok újdonságot nem fog mutatni a kvízjátékok ismerőinek, 10 kérdésre kell helyes választ adni a kérdésenként felkínált három lehetséges válaszból. A kalandos csoportban már kilenc minijáték rejlik, amik közül érdemes kiemelni a rodeót, vagyis a bikalovaglást, illetve a limbo-lécet, melyeknek sikeres teljesítéshez bizony követelmény a hajlékonyság. Egyik legmókásabb játék ebben a kategóriában, mikor kedveseteket kell ölbe venni, akinek miután a hátsó zsebébe behelyeztétek a kontrollert, elkezditek döntögetni a testét jobbra-balra, ezzel áthaladva a felhőkarikákon, a képernyőn szárnyaló karakterekkel. A Pajkos játékcsoportban ismét hat game található meg, de mindegyik kizárólag egy dologra, a táncra épít. Ismert zeneszámokra, illetve azok feldolgozásaira kell ropni, követve a képernyőn megjelenő kis segítő alakot. Az Elbűvölő csoportban hét game található, ám ezek nagy hányada szintén táncos játékokkal operál, viszont itt is megjelenik az irányítók zsebben való elhelyezése. Utolsó csoport a rosszra csábulóknak kedvez, szintén hét mókás és egyedi játékkal. Az eleve csökkentett áron forgalomba kerülő stufftól ugyan nem éppen azt kaptam, aminek be lett harangozva, ám kedvesemmel mégis remekül szórakoztunk vele. Egy próbát megér!


Foxhound

WE DARE

3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: 480p, ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DPL II***

GAMER GIRL



Neved?
Juhász Viktória
Életkorod?
19
Születési hely?
Salzburg
Kedvencek röviden:
Film? Eredet
Könyv? Da Vinci kód
Zene? minden ami R&B
Étel? sushi
Autó? Aston Martin
Sport? Szinkronúszás
Kicsit magadról, mi érdekel (a játékokon felül), mivel foglalkozol, s mi lennél ha bármit választhatnál?
Tengerbiológus szerettem volna lenni már kiskorom óta.
Mikor ismerkedtél meg a videojátékok világával, s mikortól lettél gémer?
8 éves koromtól. Emiatt állandóan az unokatesómnál lógtam.
Vannak lány ismerőseid, akik szeretnem játszani?
Vannak, bár azt hiszem kezdünk kinőni belőle.
Van valami speciális műfaj, amiben fel tudod venni a kesztyűt a srácokkal?
Szinkronúszásban verhetetlen vagyok. :) De bármikor le is futom őket.
Milyen játékot kreálnál, ha te alakíthatnál ki mindent?
Szimulációkat, életszerű játékokat amikből tanulni lehet nem csak hentelni.
Mi a kedvenc videojátékod és miért?
Sims, mert mikor játszom kicsit elszakadok a mindennapok nyüzsgésétől.
Mi a véleményed erről a mozgásérzékelős trendről (a Wii mellett most ugye beszállt a Sony és a Microsoft is)?
Jónak tartom. Főleg mert így legalább kicsit mozog az ember és nem csak egyszerűen a kontrollert bűvöli ülve.



MÉMbör One

avagy, internetes sikertörténetek #2

Remélem a múlt hónapban mindenki sikeresen megtanulta mi is a mém, így most annak meghatározásával már nem is foglalnám a helyet. Ha mégis kimaradt volna, akkor nosza, lapozd fel a múlt havi számot, megvárom! Done it?! OK. Annyival kiegészíteném az eddigieket, hogy a mém-kutatók (bizony, ilyenek is vannak Magyarországon) azt állítják, hogy a mémekre is hat egyfajta természetes szelekció, ugyanúgy, mint a biológiai evolúció során az élőlényekre. A változatos hatások, a mutáns jelenségek megjelenése, a versengés és az öröklődés (kitől kaptuk) nagyban befolyásolják a mém reprodukciós sikerességét. Szabályozzák s ösztönzik az befogadók viselkedését, cselekedeteit, hogy megosszák, másolják, terjesszék, elküldjék, felhasználják, átalakítsák őket, hogy ez által is „szaporodhassanak." Jókor kell jó helyen lennie valakinek (a videójával), vagy meg lehet tervezni is, hogy mi legyen mém? A helyes válasz: is-is! Mutatok is példát mindkét esetre.



Az előző írásomban, ugye azt írtam, hogy igyekszem majd olyan mém-eket bemutatni, melyek kevésbé ismertek Magyarországon. Most viszont (lehet, hogy) kivételt teszek; bár ha valaki még nem ismeri a következő áldozatot, akkor nem szóltam. Az első alanyomra azért szerettem volna kitérni, mert nagyon sokáig, egészen Lady Gaga színrelépéséig, az ő videója uralta a YouTube-ot, és tökéletesen lehet majd látni, hogy mennyi pénzt is lehet kisajtolni, egyetlen jó ötletből, ha kellő időben sütik azt el.
Judson Laippy jókor töltötte fel a videóját, jó helyre. Nagy valószínűséggel már találkoztál videójával. Amiatt gondolom mindezt, mivel sokáig övé volt a világ legnézettebb videója a YouTube-on (ma már az a %#@!§& Bieber gyerek az első). Mond valamit az a cím, hogy „Evolution of Dance"? Az, az! Mikor egy narancssárga pólós ürge, sorban mutatja be az idiótábbnál-idiótább táncfigurákat, ahogyan azok a trendek eljövetelével kifejlődtek. Ha nem láttad volna még, akkor irány a TeCső és írd be a fent említett címet. Must have kategória!
Ez az ohio-i fiatalember hatalmas sikert ért el egyetlen videójával és azóta is jól megél belőle. Egyébként komikusként valamint – magyar megfelelője nem igazán van – „inspiritional speaker"-ként keresi a kenyerét. Igazi amerikaiakra jellemző ez a foglalkozás, annyit tesz, hogy ahová meghívják egy nagyobb közönség elé, akkor őket arra buzdítja, motiválja és inspirálja, hogy pl. „tied a döntés", vagy hogy „a nevetéssel minden gond enyhíthető" és hasonlók. Talán Tom Cruise alakítása a Magnólia c. filmben jobban szemléltetné ezt a fajta foglalkozást, ha rémlik valakinek. Szóval előadásokat tart, s ezeket Jud humorral igyekszik fűszerezni. 2001 márciusában adta elő először a tánc evolúciója c. számát, aminek felvételét fel is töltötte a YouTube-ra 2006-ban (egy évvel azután, hogy az megalakult). Onnantól nem volt megállás, vírus módjára terjedt szét az interneten.
Jómagam is emlékszem, mikor debütált a YouTube, és turkáltunk rajta, rögtön belefutottunk ebbe a videóba és könnyesre röhögtük magunkat. Tényleg zseniális darab. Akkoriban mindenki ezt küldözgette e-mailben, vagy rakta ki blogjára. Nyolc hónap alatt 70 millióan kattintottak rá, a mai állás szerint pedig több mint 167 millióan nézték már meg a videóját! A videó sikere meghozta a kívánt népszerűséget tulajdonosának, sorba hívták meg vendégnek, többek közt a Today Show-ba, az Ellen-be, valamint az E!, és Oprah műsorába is. Sőt, még az egyik NBA döntő félidei műsorára is őt hívták meg.
Aztán ahogy telt múlt az idő, gondolom sokan már unták, hogy mindig ugyanazzal a számmal lép fel, így elkészítette táncos videójának folytatását. A siker megkopott, a folytatás már közel sem ért el akkora sikert, eddig 15 millióan látták, pedig már kint van a neten 2009 óta. Ugyanaz a sablonja, csak ebben a videójában más számokat vett elő, más koreográfiával. Jó pofa ez is, de (szerintem) sokkal laposabb lett. De amit akart, azt elérte vele Jud. Újra mehetett haknizni új produkciójával. Sőt, külön foglalkoztak vele az NBC Today show-jában, hogy mutassa be a nagyérdeműnek. Ha megnézitek a Weezer nevezetű együttes Pork And Beans c. számát, ott is találkozhattok Judsonnal (és még az Afro Ninjaval is, aki örök kedvenc).

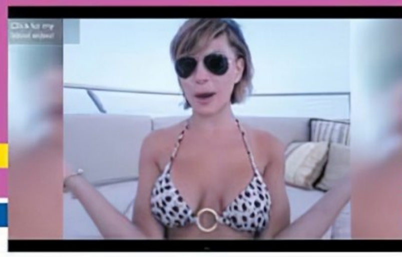




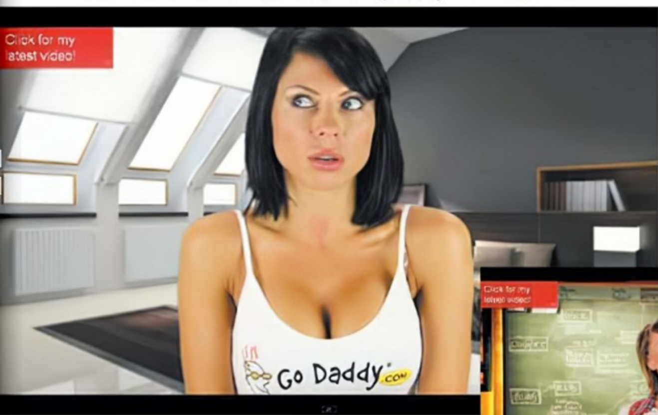
De a gépezet nem állt meg. Sikerült még kierőszakolni hírnevéből egy könyvet és egy DVD-t is, melyeket azóta is bőszen reklámoz mindenhol. Honlapja egy hatalmas szórólapként funkcionál, ahol Jud „nagyszerűsége" van hirdetve és természetesen az, hogy szívesen részt vesz bármilyen rendezvényen, bármikor csak meg kell rendelni őt. Nézzétek meg a website-ját, tanulságos. Számomra már inkább szánalmas, mint vicces, hogy még mindig azzal az egy jó ötletével próbálja eladni magát, de hát valamiből meg kell élni. És már bejelentette, hogy készül az „Evolution of Dance" harmadik része is…








Következő internetes sikertörténetünk szintén a YouTube-hoz kapcsolódik, valamint egy orosz származású hölgyhöz, Marina Orlova-hoz (Марина Орлова). Ez a roppant dekoratív hölgyemény MELLesleg filológiából (tudományos módszer írott emlékek tanulmányozására, melynek feladatai: a szövegkritika, a tárgyi és nyelvi szempontú





magyarázat, az értelmezés, és keletkezéstörténet) és etimológiából (a szavak eredetével foglalkozó nyelvészeti tudományág) szerzett diplomákat – állítólag – és emellett a „HotForWords" YouTube csatorna szülőatyja… izé, anyja. Nagyon egyszerűen összefoglalható munkássága, mely nem más, mint különféle angol szavak jelentését, eredetét magyarázza el videóiban, lenge öltözetben. De a poén az egészben, hogy amiket az egyes szavakról, jelentésekről mond, az még a szakmabeliek szerint is korrekt.
Marina hét évvel ezelőtt hagyta el Oroszországot – ahol egyébként két diplomával egy gimnáziumban tanított



irodalmat – és az Egyesült Államokba, San Francisco-ba utazott babysitterkedni, hogy továbbfejlessze angol tudását, valamint elkészítse PhD dolgozatát. Próbálkozott a modell szakmával is, de két fotósorozat után, mindenhonnan elutasították, hogy túl alacsony ehhez a szakmához. Végül ott ragadt a Meki hazájában egy egész egyszerű okból. Ott jóval melegebb volt, mint Moszkvában. Aztán 2007 márciusában kezdte el videoblogos munkásságát. „Akkoriban mindenki feltöltött valamilyen hülyeséget. Arra gondoltam, én felveszek valami szexis ruhát, és szavakról fogok beszélni." Kezdetben a lőtéri, háromlábú kutyát sem érdekelte a videói. Nem sikerült egy hirtelen, nagy durranást okoznia, szépen lassan csorgott össze rajongótábora. Öt hónap alatt 18 videót töltött fel és idővel sikerült elérnie a 300 ezres látogatószámot, ahonnan már nem volt visszaút és hamarosan átlépte a milliós követői számot, és már 100 milliós megtekintést is magáénak tudhat.
Kezdetben otthon készítette saját maga a felvételeit. Ha megvolt az ötlet (vagyis az elemezni kívánt szó), kamerát ragadott, felvette és a kész anyagot meg is vágta. Videóiban Marina picit rá is játszik „szőkeségére", de az ismeretterjesztés érdekében tökéletesen felveszi ezt a csajos, tanító nénis szerepét, és cuki orosz akcentussal adja elő a részletes etimológiai elemzéseket. A szexis nyelvészkedés, hamar kinőtte a doktoranduszhölgy lakását, így manapság már egy stúdióban rakják össze a videóit. Igen, direkt használtam többes számot, mivel már stábja is van. A fődolog azonban nem változott; ám a szavak többségét immár a rajongók küldik neki, ő pedig utánanéz ezek eredetének, majd megpróbálja szórakoztatóan tálalni a száraz tudományos adatokat, végül szexis énjét előkapja, ruháit pedig lekapja (bár sajnos nem teljesen). Minden fórumon azt hirdeti: „az intelligencia szexis" (hát, nekem Vágó Pistáról soha nem jutott volna ez eszembe). De vegyünk pár példát, milyen jellegű szavakat is mutat be. Lesbians, Bitch Slap, Hooker, Eye Candy, Porn, Antidisestablishmentarianism, de olyan kifejezésekre is rámegy mint pl. „You are a Douchbag!" Szóval szinte bármire, ami manapság divatos szófordulat, vagy amit a rajongói (ahogy ő hívja: diákjai) kérnek tőle. Szétszedi őket darabokra, megnézi a latin eredetét, hogyan változtak az idővel, és képekkel is illusztrálja őket. Természetesen van némi önblog tartalma is a videóinak, számos alkalommal mesél önmagáról.
Nem állítom, hogy az egészben nincs egy kis hivalkodó exhibicionizmus, de az orosz lány célja a YouTube-os nyelvészkedéssel (a pénzen kívül) az emberek nyelvi, nyelvészeti ismeretének fejlesztése, s ennek érdekében vetkőzik. Mi mással tehette volna érdekesebbé a szavakat, hisz mindenki tudja, hogy a szexualitással lehet a legkönnyebben eladni bármit. S ez a tény Marinát igazolta. Olyannyira, hogy cirka három év alatt olyan sikereket ért el, mint pl. Marina-t a New Yorker magazin a legszexisebb filológusnak választotta, a Wired magazin pedig a világ legszexibb geekjének és még a New York Times Magazine is őt ajánlja. Eközben Marina saját honlapot indított, az FHM-ben is megcsodálható volt, könyvét úgyszintén kiadták már, és egy iPhone játékban is szerepelt (Attack of the Bikini Zombie Babes from Outer Space!). Valamint azt rebesgetik, hogy a szexis szómagyarázással, köbö 1 millió dollárt keres meg évente. Valahogy így kell tudatosan használni a YouTube-ot: találni kell egy piciny piaci rést, amit még nem csinált senki, és azt úgy tálalni melyre ne lehessen nem odafigyelni!






JediEco

Krisztől

10 hónap távlatában

Audiovizuális rovatom 10. részéhez érve bevallom büszkén konstatálom, hogy mennyi lelkes olvasó adott már pozitív visszajelzést a rengeteg hasznos infóval kapcsolatban, és mind a mai napig sokan követik hónapról hónapra a technikai érdekességeket. A házimozi teljes audiovizuális tekintetben egy csodálatos dolog, egyfajta relaxáló – ám sajnos sokszor költséges – hobbi, melynek előnyeiben bizony nem feltétlenül csak azok részesülhetnek, akik akár milliós költségvetést engedhetnek meg maguknak, hanem azoknak is szól, akik sokan még iskolába járnak. Elképzeléseim szerint mindegyik réteget meg szeretném célozni, hiszen az egész nem is szól másról, minthogy miként javítsunk minél hatékonyabban a képen és a hangon, akár kis apró trükkökkel. Több tervem is van a következő hónapokra, mindamellett szeretném a rovat rendszeres olvasóit felkérni, hogy írják meg véleményüket, mely témákról olvasnának igazán szívesen.

HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE HÁZIMOZIT

Lépésről lépésre (3. rész)



Újra visszatérek és viszem is tovább a szigorúan audio vonalú házimozis összeállítás sorozatot. Átvettük tehát, hogy miért is jó egy – pénztárcánkhoz mérten – minőségi hangrendszer, milyen költségvetésben gondolkozzunk, és ennek megfelelően kompakt, vagy igazi – különálló komponensekből (erősítő + hangfalak) álló – házimozit válasszunk. Előbbi az olcsóbb és egyszerűbb választás, utóbbi a profibbaknak szól, mely bár nyilván drágább, de hosszútávon kétségkívül jobb választás, és hát ilyen felszerelést nem vesz minden évben az ember, igazából még ritkábban, mint akár HDTV-t, hiszen nincs akkora technológiai fejlődés, hogy később mindenáron le kelljen cserélni egy erősítőt, minőségi hangfalakat meg aztán pláne nem. Fontos kérdés volt még különálló komponenseknél, hogy milyen árarányú összeállításra van szükség hangfalaknál, és milyen drága erősítő szükséges. Nem véletlenül próbáltam az egész rendszer optimális mechanikáját a leggyengébb láncszem elvével érzékeltetni, hiszen az egész rendszer csak olyan jó lehet, mint a leggyengébb komponens, így egy-egy kiemelkedő alkotóelem helyett optimálisabb, ha mindegyik összetevő egymással arányos minőségű. Kompakt rendszereknél az egész felépítés persze adja magát, ellenben ahhoz is érdemes saját magunk gondoskodni minőségibb kábelezéséről, hiszen még a legminőségibb hangfalak is csak azt szólaltathatják meg, amit kapnak jelet (ne felejtsük: a teljes ár 10-15 %-át érdemes kábelekre költeni).

Milyen modelleket válasszunk?

Kompakt rendszerek esetében adtam már néhány tippet, hogy milyen modellben érdemes gondolkozni, ami persze csak néhány ajánlat volt (természetesen nem kőbevésett), ami viszont „mindig minden körülmények között" betartandó: legyen rajtuk analóg RCA (AUX input), és digitális optikai hangbemenet!

Különálló komponenseknél iszonyú nehéz lenne olyan határozott véleményt mondanom, hogy milyen márkát érdemes választani, ami mindenki igényeit kielégítené, hiszen minden erősítőnek és hangfalnak más a hangkaraktere, és minden fórumon eltérnek a vélemények, hogy kinek melyik fekszik igazán, melyik domináns, melyik harsány, melyik visszafogott, melyik természetes, melyik jobb filmhez, vagy zenéhez, melyik magas tartományú, melyik mélyebb stb. ráadásul mindez nagyban függhet otthonunk akusztikájától is. Ha nagyon mondanom kéne márkát, pl. az Onkyo nagy általánosságban egy igényes „elfogadott" név minden árkategóriában, a Marantz-ról, vagy főleg Denonról pedig eddig csak jót hallottam (de nyilván van, akinek nem kedvence). Persze minden erősítőhöz más hangfalmárka passzol igazán, amit már könnyebben be is tudnak nekünk márkaboltban lőni, ám ha a saját fülünkben nem bízunk, illetve olcsón szeretnénk megúszni a dolgot (pl. internetes vásárlás márkabolt helyett, ahol lenne próbalehetőség), akkor vagy házimozis ismerősre, vagy fórumokra kell bíznunk magunkat. Én személy szerint a decens japán Denont szeretem, nem véletlenül, és a hozzá passzoló angol Wharfedale-t (Diamond 10.4) választottam, ám az álmom egy 1.5-2 milliós Denon/(szintén angol) Bower&Wilkinson összeállítás lenne (természetesen hozzá passzoló nagy kertes házzal, és egy brutál nagy HDTV-vel és projektorral).





Tudom sokan azt gondolják, hogy míg HDTV és HDTV között van érezhető különbség, addig hangrendszer és hangrendszer között már nem bízunk annyira saját érzékeinkben, hiszen látni könnyebb a különbséget, mint hallani (gondolhatjuk). De higgyétek el, talán még a legbotfülűbb vásárló is hallja a különbséget két különböző erősítő/hangfal összeállítás között, és végső soron a mi pénzünkről van szó, így kár lenne mindenáron más ízlésére bízni a saját választásunk, nem igaz? Ugyanakkor minőségben „olyan" nagy különbség nincsen az egyes márkák között, így az adott kategóriát és nívólépcsőfokot elsősorban a termék ára, mintsem a márkája határozza meg. Bármit is választunk viszont, egyre figyeljünk mindenképpen, hogy a hangfalak ugyanazon márkából legyenek összeválogatva, lehetőség szerint még a mélyláda is, különben eltérhet a hangzás, és megtörik a kellemes összhatás. Jómagamnak sokáig kellett szembesülnöm az olcsóbb és gyengébb minőségű mélynyomók puffogó búgó eltérő hangszintjével, mely bár adott némi „erőt", mégis „kitűnt" a hangzásból. Elméleti tudás ide vagy oda, a gyakorlatban magam is meglepődtem, hogy egy ideálisan választott hangfalszetthez a márkában és árban megfelelő aktív mélynyomó milyen kellemesen vegyül el azonos karakterű hangzásával. Többször hallottam már, és nagy igazság hogy egy jól beállított és minőségi szubláda tulajdonképpen külön nem kivehető – ha csak nem a fenekünk alatti rázkódás alapján –, a hiánya ellenben nagyon is zavaró. Ez adja az igazi mozis hangzás savát-borsát, ettől érzed az erőt, ahogy recsegnek a fák az Avatarban, ahogy az óriás orrszarvúk döngetnek előre, vagy ahogy brutálisan nekicsapódnak a mecháknak.
Ami lényeges szempont lehet – függetlenül a márkától –, hogy mennyire komoly felszereltségű erősítőre vá-gyunk, melynek mértéke értelemszerűen egyenes arányban növekszik az árkategóriával, de jó hír, hogy számos korábban highend kategóriás opció ma már alap-, vagy középkategóriás modelleken is elérhető, és nem is gondolnánk, hogy a pár évvel ezelőtti korszakhoz képest mennyivel kedvezőbb áron. Érdemesebb a frissebb modelleket keresni, hiszen a korábbiak nem feltétlenül olcsóbbak, sőt sok esetben még talán drágábbak is, és mai modellekben már sokkal gyakoribb akár egy több portos HDMI elosztó, vagy akár olyan modernebb formátumok, mint a DTS HD vagy Dolby TrueHD (ami érezhetően brutkóbb még 5.1-es kimeneten is). Mindenesetre több 100 ezres erősítőkön már igazi csatlakozó Kánaánt találunk, hogy akár az összes digitális eszközünkhöz találjunk szabad bemenetet (pl.

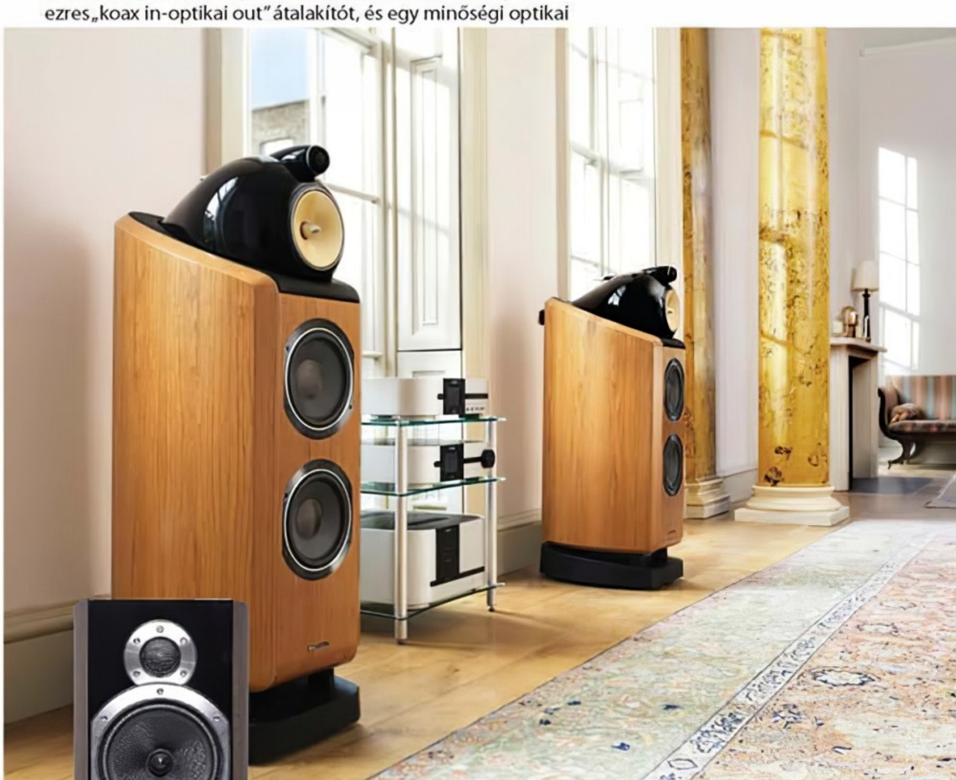








4 különböző optikai bemenet), így csatlakozók függvényében is érdemes előzőleg felmérni az otthoni terepet, hogy hány különböző készülékhez fogjuk majd használni az erősítőt. Pl. „1 optikai bemenetes" kompakt házimozinál állandóan dugogathatjuk az optikai kábelt át PS3-ba, majd 360-ba, majd Set Top Boxba, majd a DVD-be, majd megint vissza stb. ráadásul egyre gyakoribb DVD lejátszókon optikai kimenet helyett a minőségibb koaxiális digitális kimenet, amihez bemenetet tuti csak AV erősítőn fogunk találni. Érdekesség: egy barátnőmnél úgy oldottam meg a problémát, hogy vettem egy minőségi koaxiális kábelt, egy 5 ezres „koax in-optikai out" átalakítót, és egy minőségi optikai



kábelt. Működik, de igen költséges megoldás, ráadásul a közvetlen optikai csatlakozáshoz képest az átalakítóval a kompakt házimozi csak pici késéssel dekódol, így hangformátum-váltásnál elmaradhat a digitális hanganyag eleje, mint pl. a zongorás DTS bemutatónál az első pendítés, vagy a helikopteres Dolby Digital logónál a kezdeti pöpec mennydörgés, ami mondanom sem kell: „bosszantó". Ráadásul az átalakítás árához nem kellett volna sokat hozzátennem, hogy egy vadiúj minőségi optikai kimenetű DVD lejátszót vegyek.

Folytatása következik…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 3.99£

WackyLands Boss!

Valahogy mindíg is vonzottak azok a játékok, amikor klasszikus értelemben nem a „jóval" vagyunk, hanem épp a másik oldalt próbáljuk ki. És ha még egy kis humorral is megfűszerezik az egészet, akkor tőlem jöhet az anyag! A WackyLands Boss pont egy ilyen PSN minis játék, amelyben feladatunk, hogy segítsünk Boss-nak, a hatalmas „hercegnőevő" szörnynek, hogy legyőzze a lovagok és egyéb hősök tömkelegét, plusz megmutassa Túl az Óperenciánnak, hogy kis is az igazi úr.



Klasszikus kétdimenziós platformer anyagról van szó, amelyben a lényeg, hogy eljussunk A pontból B pontba, közben megküzdve a sok színes ellenséggel, akiknek típusa az egyszerű lovagoktól a bombagyáros Zelda-utánzatokig terjed. Ha netán út közben elfogyna az életerőnk, a program kissé morbid módon mindig dob nekünk egy hercegkisasszonyt, akit ha beburkolunk, úgy visszatöltődik életerőnk az eredeti szintre. Ahogy haladunk végig a pályákon, lehetőségünk lesz szinteket növelni, miáltal új kiegészítőket kaphatunk: gondolok





itt kalapra, cipőre, fegyverre, ruhára, de akár még a szörny testét is kicserélhetjük. Ezek azon túl, hogy viccesek (én például csináltam egy bazinagy kék szörnyet rózsaszín balettcipővel, udvaribolond kalappal és bokszkesztyűvel), még plusz tulajdonságokkal is felvértezik kedvenc gonoszunkat. Maga a végigjátszás nem egy több órás mutatvány, de hát ezért a pénzért ne is várjunk többet. Engem mégis jól elszórakoztatott a progi. Ajánlani tudom minden olyan gamernek, akinek nem a grafika az elsődleges elvárás és tudják értékelni az ilyen egyszerű, ámde szellemes alkotásokat. Egyszóval jó étvágyat a hercegnőkhöz!



PlayStation Network

Picachu

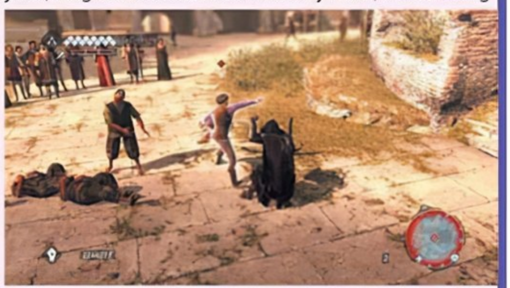
Ár: 7.99£ / 800 MS Pont

Assassin's Creed Brotherhood
The Da Vinci Disappearance

2010 végének egyik legnagyobb durranása, az Assassin's Creed Brotherhood megjelenésekor a készítők egyből elkényeztettek minket, ha jól emlékszem egyszerre kettő DLC-vel is. Aztán sokáig semmi. Így nagy örömmel fogadtam, mikor március elején megpillantottam a játék új kiegészítőjét, ami a Da Vinci Disappearance névre hallgat. Figyelmeztetek mindenkit, hogy a következő sorok elég erősen spoiler-gyanúsak, szóval, ha még nem vittétek végig a játék fő küldetésszálát, akkor hagyjatok fel ennek a kis cikknek az olvasásával.



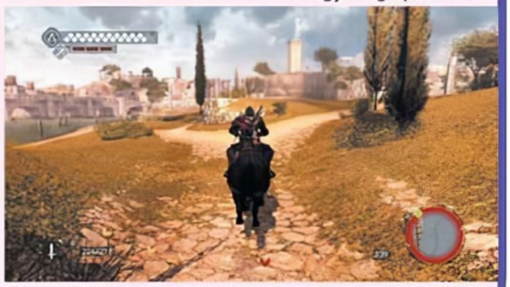
1506-ban járunk, a Borgia-k elbuktak és Ezio visszatér Rómába. Első útja régi barátjához, a nagy művész Leonardo Da Vincihez vezet, aki éppen az ókori görög Pitagorasz egyik hátrahagyott titkát próbálja felderíteni. Egyedül sajnos kevés hozzá, ezért megkér minket, hogy ugorjunk el a segédjéért. Mire visszaérünk Leo műhelyébe a kis szolgájával, magának a mesternek hűlt helye lesz, valószínűleg elrabolták. Innenről indul útjára a nagy kaland, ami 8 küldetést és kb. másfél óra izgalmat ígér nekünk.



Mit is mondhatnék: a cucc hozta a színvonalat, amit el lehet várni tőle, tipikus lopakodós, ugrálós pályák, egy kis harccal megfűszerezve. Mind a 8 küldetés véleményem szerint nagyon korrektre sikeredett, látszik rajtuk, hogy a készítőknek nagy munkájuk van az anyagban. Csak hogy pár példát felsoroljak: lesz itt betörés egy palotába, ellopott festmény megkeresése, titkos földalatti testvériséggel való acsarkodás és a végén a nagy meglepetés…



És, hogy mit kapunk még ezért az árért? Egy vadonatúj többjátékos pályát, négy új karaktert és kettő multiplayer játékmódot, amik még további órákra kihúzhatják a DLC szavatosságát. Ezio rajongóknak kihagyhatatlan!



PlayStation Network

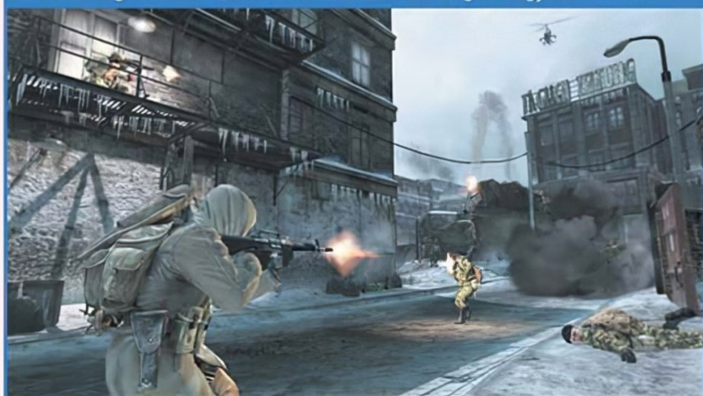
XBOX LIVE arcade

Picachu

Ár: 11.49£ / 1200 MS Pont

CALL OF DUTY BLACK OPS FIRST STRIKE

Call of Duty. A franchise, mely tipikus iskolapéldája annak, hogy hogyan kell valami sikeres dolgot alkotni, ami évről-évre képes eladásokban felülmúlni önmagát.
A legutóbbi rész, a Black Ops még egész jóra is sikeredett véleményem szerint. A tavaly őszi megjelenés óta egészen mostanáig kellett várni az első hivatalos DLC megszületésére, ami a First Strike névre hallgat. Hogy mit tartalmaz?

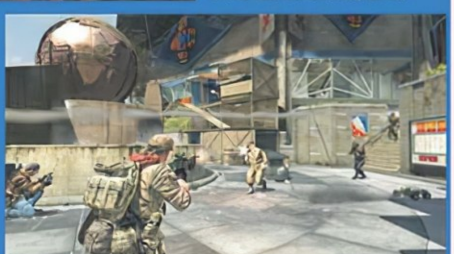




Négy teljesen új multiplayer pályát, valamint egy kooperatív kis csemegét a zombi-mód szerelmeseinek egy új pályával. És, hogy ez megér-e ennyi pénzt? Fanatikusoknak talán. A zombis pálya szerintem nagyon… hogy is fogalmazzak… rétegpálya. Fekete-fehér kép, rossz látási viszonyok. Nem nyerte el a tetszésemet. Viszont a multis mapek egészen jók lettek! Nekem főleg a „berlini falas" tetszett a legjobban.



Összegezve tehát a dolgokat: 4000Ft-ért nem kapsz túl sokat. Semmilyen új játékmód, semmi igazi plusz. És még elég sokat is kellett rá várni… A készítőknek volt elég idejük, mégsem tették bele azt az extrát, amit anno, amikor megalkották ezt a sorozatot. Reméljük a jövőben jobban odateszik magukat, különben nagyon hamar kiábrándulnak a fanok.



PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade · Picachu

Ár: 2.49£

ICE ROAD TRUCKERS

Nos tudom, hogy ez csak egy „minis" kategóriájú játék és ne várjunk tőle sokat, én mégis nagy reményekkel szedtem le az online áruházból az anyagot, többek között azért is, mert nagy rajongója vagyok a sorozatnak, amit Magyarországon is tudunk nézni a History HD csatornán – de sajnos a cucc meg sem közelíti a sorozat színvonalát. Aki esetleg nem ismerné a szériát, annak vonalakban felvázolom a tudnivalókat.



Alaszka jeges földjén pár ottani kamionsofőr életével ismerkedünk meg, akik mindenféle árut szállítanak fel és alá, akár életüket is kockáztatva az szállítmány sikeres célba juttatása miatt. Adott 5 kamion, illetve 15 jégpálya, aminek a lényege az, hogy A pontból B pontba jussunk el meghatározott időn belül. És így ennyi. A sorozat azt próbálja bemutatni, hogy milyen technikásan kell ezeket a gépmonstrumokat vezetni, hogy biztonságosan le tudjuk szállítani az árut. A szimuláció nyomait olyan szinten sem ismerjük fel, hogy tök mindegy, 60 tonna vasrudat, vagy esetleg 40 deka Spar párizsit szállítunk, ugyananannyi „kihívással" jár. Megpróbálták mondjuk olyasmivel izgalmasabbá tenni a dolgot, hogy ha túl gyorsan hajtasz, beszakadhat a jég alattad. Elvétve találkozunk egy-egy kamionnal és egyes kanyarok akár meghaladhatják a 15 fokos szöget is, de sajnos ez még így is nagyon kevés. Tudom, hogy ez egy egyszerűbb kategóriás játék – mint ahogy a cikkem elején is mondtam már –, de ha az én életemről szeretnének csinálni egy ilyen szoftvert, akkor én biztos nem mennék bele. Értetlenül állok az anyag előtt, mert véleményem szerint ebből a témából sokkalta többet ki lehetett volna hozni. (Bár már megszoktam, hogy a hivatalos licenccel rendelkező játékok nagy része színvonalon aluli….)







PLAYSTATION Network · Picachu

Ár: 7.99£ / 800 MS Pont

TNT Racers

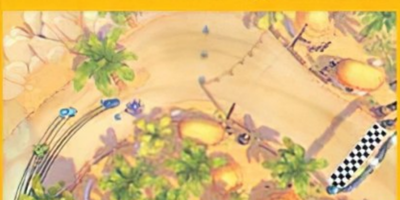
Bízok benne, többen vannak azok, akik még emlékeznek a Micro Machines játékokra, főleg a 16-bites korszakból. A TNT Racers ugyan nem ér fel hozzájuk minőségében (látható, hogy nem egy grafikai fenomén), de hasonló felfogásban ad a játékosnak instant szórakozást a felülnézetes, egymás kárára menős száguldozásból. Az akár egyszerre négyen (offline online egyaránt) játszható TNT Racers 18 helyszínen vezet keresztül a legkülönbözőbb adottságok között.



Ugratók, szakadékok, trükkös kanyarok, tereptárgyak nehezítik meg a dolgunkat, ahol a célunk kétféle lehet, vagyis inkább győzelem elérésének a feltétele más és más, mivel mindenképpen pontokat kell gyűjtögetnünk. Kiütéses verseny esetén az aranyserlegért megy a harc, minden kör addig tart, amíg hárman ki nem esnek a képernyőről. Ekkor pontokat kapunk, majd haladunk tovább, amíg a jobb oldalon jelzett sávon valaki el nem éri a kupát.



Az időfutamok esetén vagy az óra, vagy a megtehető körök száma a limit, ez alatt kell a továbbiakban bemutatott lehetőségek, módszerek kombinációjával a lehető legtöbb pontot összeszedni. Kikerülni a pikszisből nem is annyira nehéz, a kamera csak igen kicsit zoomol ki, így rendesen tartani kell a tempót a többiekkel. Ahhoz, hogy mi nyerjünk (azon túl, hogy jól vezetünk, és simán lehagyjuk a bandát), ki is lököshetjük az ellenfeleket, illetve a megannyi felvehető tárgy segítségével törhetünk borsot az orruk alá. A bevethető galádságok tárháza igen ötletes, nem merül ki némi rakétában, vagy bombában. A Tesla Coil-lal pl. megnézhetjük,



az autóikon kívül mennyire jól vezetik az áramot ellenfeleink, miközben átmenetileg pajzsot is ad számunkra. A World Inverter ránk sincs tekintettel, s főleg emberek ellen az igazi, felcseréli a jobbra-balra irányokat. Nem kis öröm látni, ahogy neten egy gyanútlan srác egyszer csak lekanyarodik a hídról a kietlen mélységbe. Talán zavarában arra is gondolhatott, elromlott nála valami. Aztán mikor visszatér a pályára füstfelhőt elé, hogy végképp ne tudja, merre hány méter. Revanst is lehet venni persze, ilyenkor árnyék (shadow) módban térünk vissza, és földrengéssel, forgószéllel hálálhatjuk meg hálátlan kiejtésünket.



Noha az árát egyelőre kicsit borsosnak tartom, mert inkább illene be afféle minis játéknak, de kellemes órákat el lehet vele ütni, főleg ismerősök ellen. Árcsökkentés és megfelelő társaság megléte mellett javasolt a beszerzése.

PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

RBaly

Ár: 800 MS Pont

Bejeweled Blitz LIVE

A PopCap Bejeweled c. játéka nagy sikernek örvend világszerte közel minden platformon. A 2001-ben útjára indított apró ügyességi játék egy elsőre egyszerű sémára épül. Egy adott területen hat különböző ékkő található, vegyesen szétszórva. Eltüntetni őket minimum három egymás mellé helyezésével lehet. A játékos egyszerre egy követ jelölhet ki, amelyet mind a négy irányba megpróbálhat felcserélni az épp mellette lévővel, hogy kirakjon egy sort



vagy oszlopot. Természetesen lehetőség van mindezt fokozni, több kő egyidejű eltűnésével extra pontokhoz juthatunk, és speciális darabok is léteznek. A régi formula nagyjából megmaradt folyamatosan lehet szintet lépni, - bár extrákat sajnos nem vásárolhatunk -, valamint a játék elméletileg akkor ér véget, amikor már nem tudunk semmit se eltüntetni. Ezt gondolták most újra a fejlesztők, és a lassabb játékmenetet pörgős közegbe helyezték, ugyanis a Blitz LIVE kereteiben mindössze 60 másodpercünk van egy menetre (emiatt elméleti kifogyni a lépésekből). Ez alatt kell a lehető legtöbb pontot összegyűjteni, ami eleinte furcsa, később igencsak az agyunkat megtornásztató, érdekes feladattá válik. Két játékmód kapott helyet, az egyik a hagyományos, a másik a Twist névre hallgat. Utóbbiban nem a megszokott módon cserélgethetjük az elemeket, hanem négyet forgathatunk jobbra vagy balra, hasonlóan, mint a Hexic HD-ben. A speciális kövek most is előcsalhatóak, igaz, az új módozatban





kicsit másképp, bár a lángolónál nem változott a feltétel. Szóval öt egyforma esetén a villámló jelenik meg, de L alakot kirakva szintúgy megszerezhető, hatos sorozatnál jön elő a hiperkocka, míg ha ezeket úgy robbantjuk fel, hogy több sorozat esik ki egyszerre (Cascade-nek hívja a játék), akkor a pontszorzó is belép a képbe – kizárólag ezzel lehet az achievementekhez kötött magas pontszámokat elérni, ilyen csekély időn belül.



Az ár viszont magasnak számít, elnézve más verziókat, amelyekhez képest itt egy-két funkció hiányzik is, az újítások meg nem bírnak akkora értékkel. Mindenképp javasolt a próbaverzió lekapása, hogy eldönthesd, neked ez a változat kell-e. Ha a válasz igen, egy gépen másodmagaddal, neten egyszerre akár 16-an tüntetgethetitek el a köveket.

XBOX LIVE arcade

RBaly

Ár: 6.29£ / 800 MS Pont

Days of Thunder
NASCAR Edition

Kezdhetném akár úgy eme rövid szösszenetet, hogy a hamarosan érkező Nascar the Game előtt ideális lehet eme alkotást lekapni a PSN vagy az XBLA hálózatáról, de akkor valótlant állítanék. A Days of Thunder ugyan ezt a sikeres motorsport-szériát igyekszik reprezentálni, de több sebből vérzik, és inkább a messziről való elkerülését tudom javasolni mindenkinek. A cím ismerős lehet,



a nálunk Mint a villám címen futott Tom Cruise film is adott némi ihletet a készítőknek, olyannyira, hogy a fontosabb szereplők (ha csak rádión többnyire) is helyet kaptak benne (apró megjegyzés, PSN-en NASCAR Edition alcímmel jött ki, ami annyi extrát jelent, hogy csak a Sony gépén vannak hivatalos pályák és autók, 360-on minden fiktív). Velük a karriermódban találkozhatunk (mindkét verzióban), ahol a cél egyszerű: nyerjünk, és ha van rá keretünk, fejlesszük a versenygépet.



Néhány életszerű elemet is igyekeztek hozzáadni művükhöz a készítők. A gumik kopnak, az üzemanyag fogy, a sérülések kismértékben kihatnak a teljesítményre – mindezeket a boxban pótolhatjuk, javíthatjuk, igaz, elég csupán áthajtani rajta mindezekhez. A program gerince a versenyzés, illetve némi rekorddöntögetés a Time Trial-ben, vagy a Derby berkein belül a minél nagyobb kár okozása, vagyis afféle roncsderbi. Kár, hogy a látvány ehhez képtelen felnőni, az autók hiába



borulnak, ütköznek, repülnek, maximum horpadást, és néha kiszakadó kerekeket (de visszatermelődő) láthatunk, illetve a kijelzők villogását, hogy ez már kicsit sok volt.

Érthető, hogy nem szimulátornak szánták, de a kezelhetőség is olyan, hogy épp amilyen kedve van, aszerint viselkedik: adott kanyart hol bevesz, hol meg (egyenlő kopottságú gumik és üzemanyagterhelés mellett) telibe kapja a falat. Nonszensz, ahogy az is, mikor gondolja úgy, hogy na most keresztbeállok, pedig a kedves játékos nem csinált semmit se másképp. Lehet eme „változók” hivatottak a kihívást fenntartani, de kétlem. Van még két extránk a versenyek alatt: az alul elhelyezkedő sávnak ha a kék részét töltjük, azzal nitrózhatunk (a találó Hammer meter nevet kapta), a zöld féle meg a fókuszálást segíti, vagyis használata időlassítást eredményez, ami egy tömegkarambol előtt jöhet jól. A 12 fős online játék lehetősége kecsegtető, de inkább torkollnak káoszba azok is, mintsem rendes versenyekbe. Összecsapott, csúnya, hibákkal teli. A filmhez se, de még játéknak sem igazán méltó. A demó elrettentésnek jól jöhet.



PLAYSTATION Network | XBOX LIVE arcade

RBaly

Ár: 11.99£ / 1200 MS Pont

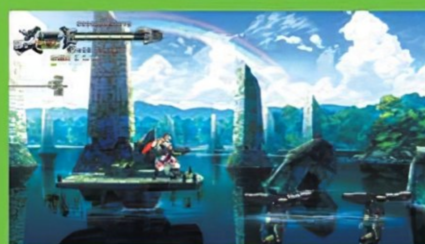
Hard Corps Uprising

Az oldalra scrollozós run-and-gun-stílusú shoot'em upoknak nagy keletje, múltja, s nem utolsósorban igen erős rajongói bázisa van. Újítani nehéz, a játékosok az efféle alkotásoktól szinte kötelezően elvárják a kőkemény nehézségi szintet, a szinte zéró segítséget, hogy egy végigjátszás valóban igazi érdem lehessen. E műfaj egyik jeles képviselője a Contra, és a rajongók tán már fel is fedezhették,



hogy Hard Corps alcímmel már volt egy ilyen felvonás a Konamitól. Nos ezt most nem csupán felcserélték, hanem egyenesen új franchise-t terveznek a HC égisze alatt létrehozni, persze a Contra sorozaton belül, ami egyébiránt a fentebb említett játék előzményének tekinthető.

A történet szerint 2613-ban járunk, a világot a Commonwealth birodalom tartja uralma alatt Tiberius vezetésével, ami mint sejthető, nem jó. Az Ellenálló Erők értelemszerűen egyre nőnek, de sikerre nem jutnak. Közülük pár elit katona válik ki, akik végleg le akarnak számolni a gonosz erőkkel. Vezetőjük, egyben főhősünk Bahamut ezredes lesz, de hozzá csatlakozhat egy második játékos is mind online, mind offline.





Az Uprising azt kell mondjam, az Arcade mód keretein belül maximálisan eleget tesz az elvárásoknak. A játék kőkemény, véletlenül betévedve pillanat alatt a halál lesz az osztályrészünk. Mindehhez remek játékmenet társul, tehát a téren se érheti szó a ház elejét. A nehézség mint mondtam alapelvárás, s ezen a kevéske könnyítés se sokat segít, mint például a dupla ugrás lehetősége, magunknál tarthatunk egyszerre két különböző fegyvert, vagy a felénk jövő lövedékek hárítása, megfelelően időzítve persze. Rendesen be kell tanulnunk minden egyes helyszínt, hogy sikerrel járhassunk. A fejlesztők evégett gondoltak a kezdőkre, vagy a stílussal ismerkedőkre is, ennek köszönhető a Rising opció, ahol ugyanazon helyszíneken kell végigmennünk, de a begyűjtött Corps pontjainkért különféle extrákat vásárolhatunk, amik könnyítik a játékmenetet. Ilyesmi lehet a triplaugrás aktiválása, több folytatási lehetőség, alapból erősebb fegyverek és hasonlók.

A külcsínért a BlazBlue fejlesztői a felelősek, ami látszik is rajta, természetesen pozitív értelemben. A képfrissítés folyamatos, a 2.5 dimenziós helyszínek kellően változatosak és látványosak, amelyekhez remekül passzolnak a japános hangzásvilágú zenék. Rajongóknak szerintem mondani se kell, a stílussal ismerkedők tegyenek egy próbát a demóval, mivel tényleg mostohán nehéz tud lenni, összegzésképpen pedig nagyszerű lett a játék.

PLAYSTATION Network | XBOX LIVE arcade

RBaly

Dynasty Warriors Gundam

Ha fognánk magunkat és összevetnénk hazánk Dynasty Warriors illetve Gundam rajongóinak halmazait, valószínűleg egy olyan roppant szűk réteget kapnánk, amit maximum nagyítóval lehet tüzetesebben megvizsgálni – így tökéletesen érthető, hogy a Dynasty Warriors Gundam terjesztésébe miért nem fogott bele egyik honi forgalmazó sem. Az egymást csépelő robotokkal szembeni általános közöny mellett az anyasorozat által „kivívott" középsz*r tesztpontszámok sem segítettek a Japánban immár a harmadik részéhez érkezett DWG franchise elterjedésében. Hogy ez jogos vagy nem, a cikk végére remélem mindenkinek sikerül eldönteni, de mivel szorít a hely, vágjunk is bele rögtön a 2007-ben PS3-ra és X360-ra egyaránt megjelent első rész kivesézésébe.













A Koei hozzáállása a projecthez az lehetett, hogy mivel a játékot nagy valószínűséggel úgyis csak a rajongók fogják megvenni, így tökéletesen felesleges a nyolcvanas évek óta kisebb nagyobb kihagyásokkal futó széria és számtalan mozifilm cselekményének összefoglalása. Ennek eredményeképpen európai szemmel garantáltan totál érthetetlen események gócpontjába kerülünk, főként igaz ez az Official Mode-ra, ott ugyanis a sorozat idővonalára lazán felfűzött küldetéseket kell teljesíteni, így nem biztos, hogy átjön a szappanoperásan eltúlzott párbeszédek és szópárbajok lényege (az opcionálisan válaszható japán hangsáv aktiválása segíthet az átélésben). Ennél egy fokkal jobb az Original Mode, ahol egy tök új kalandszálat göngyölíthetünk fel az ismert szereplők bőrébe bújva. Pozitívum, hogy az anime összes híresebb arcának van külön kampánya, és bár a helyszínek zömében ugyanazok, mégis élvezetes egy maskarás idióta leverése után az ő szemszögéből is megtekinteni az eseményeket. Természetesen lesznek nagy drámák, és a nyugati szokásoktól eltérően a történések eredményeként a fontosabb figurák simán meg is halhatnak, szóval fordulatokban garantáltan nem lesz hiány.
A küldetés elindítását követő átvezető után a taktikai képernyőre kerülünk, itt lehet megnézni a győzelmi kondíciókat valamint kedvünkre cserélgethetjük a felvett power-upokat Gundamunkon. A csatatéren aztán rögtön a dolgok sűrűjében találjuk magunkat, tökéletesen lényegtelen is, hogy éppen helyileg hová szólít a kötelesség, már az első pillanatoktól kezdve ellenfelek tucatjai próbálják majd olajunkat ontani a kb. egy generációval elmaradt megjelenítésű helyszíneken. Ezt megakadályozandó a legszebb Star Wars-os élményeinket elővéve használhatjuk a lézerkardot, avagy a pisztollyal próbálhatjuk ritkítani az ellenfeleket, de a létszámbeli igen éles különbségekre való tekintettel inkább a közelharci taktikák alkalmazása ajánlatos. Rövid ideig el lehet a cuccal hadonászgatni, de pár küldetés után inkább idegesítő lesz a kombók visszafogott száma, a kopár kinézetű arénák és a gép által bevetett aljas trükkök sorozata (mindenképpen easy fokozaton érdemes elsőre nekiindulni a játéknak).

Nem is igazán érdemes itt hosszan leragadni, hiszen a két évvel később érkező Dynasty Warriors Gundam 2 a bosszantó hibák nagy részét orvosolta. A grafika végre már a nextgen gépek tudását súrolja (igaz, csak nagyon alulról), a kijelzők és a térkép újra vannak dizájnolva, az akció közben zajló párbeszédek ábrázolása pedig mangás panelekben történik, ezzel is erősítve az érzést, hogy egy kaszabolós anime főszereplői vagyunk. Továbbá ésszerűbb és átláthatóbb lett a fejlesztési részleg, helyet kapott egy online multiplayer szegmens, és a sztori tálalásánál gondoltak a hozzánk hasonló hátrányos helyzetű nemzetekre. Emellett a küldetések előzményeit, valamint a köztük történő eseményeket kis összefoglaló szövegek teszik jobban érthetővé.
Mégis, az ezernyi újítás eltörpül a játékmenet pár apró, de igen lényeges változása mellett. Egyrészt az elődhöz képest sokkal több típusú Gundamba huppanhatunk bele, a velünk egy szinten lévő ellenfelek mellett helyet kapott pár lenyűgöző méretű óriásrobot, a faltól falig kaszabolást néha QTE szekvenciák dobják fel, és az akció sebességét is lényegesen felgyorsította a boost szisztéma megváltoztatása. Míg az alap DWG-ben turbózni csak 1-2 másodpercig lehetett, ezzel némileg lomhává téve a közlekedést, itt már a Turb-O-Méter kifogyásáig nyomhatjuk a naftát, ráadásul vadonatúj kombózási lehetőségek is megnyíltak az új rendszerrel, ezzel sokkal dinamikusabbá és szórakoztatóbbá téve a csatákat.
A játékmódok terén is történt pár lényeges változás: míg az Original Mode ismerős lehet az elődből, a vadonatúj Mission Mode több mint 100 küldetést tartalmaz szereplőkre lebontva és bár tulajdonképpen ugyanazt kell csinálni, mint a játék többi részében. (Hentelni. Sokat.) Baromi jópofa, hogy a küldetések között folyamatos e-mailes tájékoztatást kapunk az eseményekről, és lehetőségünk lesz barátságot kötni más pilótákkal (lájkolni és bökdösni sajnos nem lehet). Az első részhez hasonlóan most is végig lehet vinni az egész játékot egy haverral co-opban, ám az itt debütáló Versus Mode egymás változatos kicsinálására is lehetőséget ad.
Mire mindent kivégzel, garantáltan három számjegyűre vált a játékkal eltöltött órák száma, ami kellemes ár/érték arányt sugall, ám ahhoz, hogy igazán ki lehessen élvezni a DWG2 szépségeit, nem árt hack & slash ÉS óriásrobot rajongónak lenni, így vásárlás előtt ezt mindenképpen érdemes észben tartani.





Dynasty Warriors Gundam (Koei / Namco Bandai)
Dynasty Warriors Gundam 2 (Koei / Namco Bandai)

Cursed Mountain















Nem tudom, mi járhatott a többnyire budget kategóriás cuccokban utazó Deep Silver csapatának a fejében, amikor legújabb túlélő horroruk elkészítésekor egy olyan platformot választottak, melynek célközönsége szellemet maximum a Mario játékok extra szintjein láthatott. Még csodálatra méltóbb az események helyszínének kiválasztása, hiszen bár a horror zsánerének különböző darabjai igen széles spektrumban mozognak helyileg, Tibet eddig maximum a Brad Pitt tejfölszőke fürtjei köré csavart szirupos melodrámával (Hét év Tibetben) volt képes frászt hozni a befogadóra. Eddig.

A Cursed Mountain ugyanis fittyet hányva a Wii játékokkal szembeni elvárásokra, igazi rettegést kínál a PS2 éra fénykorának horror dömpingjét idéző stílusban. Nem is igazán értem eddig más miért nem csapott le a témára, hiszen az ősi legendák, babonás helyiek, szűk ösvények, lavina /sziklaomlás és a magasságkülönbség miatt kialakuló hallucinációk kombinációja kellő táptalajt biztosít egy izgalmas sztorihoz, a szellemek megjelenése nélkül is. Márpedig azokból lesz itt dögivel, a CM ugyanis nem tököl sokat, és a szimpatikusan rövid tutorial letudása után rögtön a sűrűjébe veti hősünket a profi hegymászó Eric Simmonst, aki a hasonló foglalkozást űző, 3 napja eltűnt testvére keresése okán kerekedik fel. Ám amikor megérkezik a Himalája lábánál fekvő első nagyobb faluba, rögvest felsejlik, hogy valószínűleg itt most egy törött lábnál többről lesz szó, hiszen az amúgy zsibongástól hangos utcákon egy teremtett lélek sincs. Pontosabban teremtett hús-vér lélek...





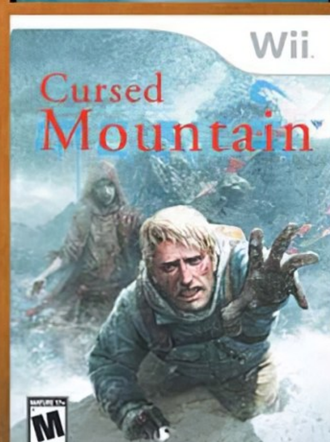


Hamarosan be is következik első találkozásunk a helyet benépesítő természetfeletti entitásokkal, és ahogy az lenni szokott, az utunkba kerülő kóbor lelkek nem éppen a békés fajtából kerülnek ki. A változatos módokon vicsorgó, füstszerű ellenfeleink közeledtét Eric megérzi, ilyenkor hirtelen beszürkül a világ, apró fekete szemcsék tűnnek fel a levegőben, és rejtélyes éteri susogások tornázzák feljebb az adrenalin szintet. A rendező nagy cselesen ilyen részeket akkor is bedob, ha az égvilágon semmi nem történik, míg a játékos ennek ellenére kétségbeesetten pásztázza a teret, próbálva felkészülni az összes lehetséges veszélyforrásra. A túlzott éberség amúgy legtöbb esetben kifizetődő, mert a képernyő helyett esetenként egyenesen a Wiimote hangszórójából huhogó lidércek előszeretettel materializálódnak a hátunk mögött. Mivel küzdeni viszonylag sokszor kell, a közepesen nehézkes harcrendszer megszokása/kitapasztalása kulcsfontosságú momentum azok részére, akik az első pár felvonás után is folytatni kívánják a misztikus utazást.

Támadásból alapvetően kétféle van: egyrészt hadonászhatunk a csákányunkkal (ez sajnos néha veszélyesen pontatlan tud lenni), vagy biztonságos távolból jól lelövöldözhetjük az életünkre törőket. Bármelyiket is használjuk, kellő mennyiségű bevitt találat után lehetőségünk nyílik kivégezni a delikvenst a Wiimote és a Nunchuk szisztematikus suhogtatásából kialakított, idővel egyre több tagból álló kombókkal. Nem mondom, remek érzés egy különösen szívós ellenfelet efféle látványos mozdulatokkal (ismét) a másvilágra küldeni, ám sajnos a mozgásérzékelés nincs mindig a helyzet magaslatán. A Nunchuk előre lendítését például csupán jó 60-70%-os valószínűséggel fogadja el a program, ami azért különösen aggasztó, mert hibázás esetén a szörnyek ideiglenesen új erőre kapnak. Tovább bonyolítja az egyszeri profi hegymászó/szellemirtó életét, hogy a klasszikus Resident Evil-es, egyhelyben totyogásra épülő irányítás, illetve a mozgás közbeni fegyverhasználat hiánya igencsak nehézkessé teszi az eseményekre való dinamikus reagálás lehetőségét, ami a néhol erősen igazságtalanra hangolt bossharcok esetében válik igazán frusztrálóvá.

Az utunk során fellelt gyógyító füstölők felhasználására kizárólag a megfelelő oltároknál van lehetőség és az energia visszatöltésre más mód hiánya lévén használatuk csak a térség megtisztítása után ajánlott, mivel a HP visszanyeréskor bemutatott ceremónia elvégzésekor karakterünk védtelenné válik pár másodperc erejéig, így esélyt kínálva az ellenfeleknek, hogy rögvest le is verjék rólunk a frissen feltornázott életerő teljes mennyiségét.

Így visszaolvasva nem tűnik túl pozitívnak az eddig lefestett kép, de minden ódivatú és gerinctelen húzása ellenére is érdemes közelebbi ismeretséget kötni a Cursed Mountain (néhol egész meggyőzően festő) havas hegycsúcsaival. A lassan kibontakozó, okos módon több kérdést felvető, mint amennyit megválaszoló sztori által generált hátborzongató hangulat előbb-utóbb garantáltan a játékos bőre alá férkőzik, és ez a realitás valamint képzelet határmezsgyéjén táncoló világ olyan hely, amiben annak minden rémisztő aspektusa ellenére is élvezet elmerülni. Egy igazi kaland, ami addig űz ingatag hidakon és szűk ösvényeken át, míg a rejtély leleplezésre nem kerül, de a paranormális vonal mellett Eric önmarcangolására is marad idő az átvezetőkben, ami könnyen átélhetővé teszi a vele való kalandozást. Egy kis emberség az idióta maszkok mögé bújó sérthetetlen szuperhumánokkal teli világban néha még a hibátlan játékmechanikánál is többet ér...



eszgé

Cursed Mountain
(Deep Silver)

Szollár Gergővel

Fekete Hattyú

Black Swan

Azt hiszem hosszas kutatómunka és közvélemény kutatás nélkül is a nagyobb hibázás lehetőségét kizárva lehet kijelenteni, hogy a balett egészen biztosan benne van azon témák között, mely filmes reprezentációja a rajongókon kívül nagyjából senkit nem érdekel. A gondolataim között kutatva nem is nagyon rémlik olyan alkotás, mely komolyabban foglalkozott volna a tárgykörrel egy Linda epizódon kívül, ahol a cserfes rendőrlány az előadás közepén, a színpadon verte le a tettest különleges Balett Fu mozdulataival. Darren Aronofsky legújabb mozgóképében azonban a közeget csak dekoratív háttérnek használja, hogy a piruettek helyett ismét kedvenc témájára a főszereplő szisztematikus megőrülésére koncentrálhasson.



Fekete hattyú (Black Swan)
Műfaj: *Dráma / Thriller / Horror*
Rendező: *Darren Aronofsky*
Szereplők: *Natalie Portman, Winona Ryder, Vincent Cassel, Mila Kunis*
Moziforgalmazó: *Budapest Film*

A Fekete hattyú középpontjában Nina, egy tehetséges, de törékeny balerina áll, aki hatalmas lehetőséget kap, amikor rá osztják a Hattyúk tavának címszerepét, ám míg a visszahúzódó lány tökéletesen alakítja a fehér hattyút, a gonosz fekete testvér megformálására a számtalan gyakorlással töltött óra ellenére is képtelen (ebben az előadásban hagyományosan egy színésznő játssza mindkét szerepet). A kórosan perfekcionista Nínából a darab rendezője minden eszközt bevetve próbálja kihozni vadabb, sötétebb énjét, míg otthon a zsarnoki, kontrollmániás anyja fokozza addig a nyomást, míg látomások nem kezdik kínozni Ninát és a valóság és képzelet végérvényesen összemosódik...

Ami elsőként eszébe jut majd mindenkinek a Fekete hattyú megtekintése után, az a tény, hogy Natalie Portman menynyire kiváló színésznő, és hogy erről milyen kevés másik produkciójában győződhetünk meg. Egészen elképesztő, hogy arcának finom, apró rezdüléseivel mennyi mindent el tud mondani: a szende, sírós kislányból magabiztos és gőgös hattyúvá való átlényegülése a színpadon a filmtörténet legnagyobb pillanatai közé tartozik, teljesen megérdemelten vehette át alakításáért a legjobb színésznőnek járó Golden Globe és Oscar díjakat. Mellette mindenki más csak statiszta lehet, ennek ellenére a középszerű cuccok hercegnője, Mila Kunis is egészen frissnek hat, Vincent Cassel konkrétan évek óta nem volt ilyen hiteles, Winona Ryder lubickol a kiöregedett primadonna szerepében, Barbara Hershey pedig olyan jól adja a passzív-agresszív anyát, hogy legszívesebben jól bemosnál neki egy nagyot.

A következő dicsérethalmaz természetesen a rendezőt illeti meg. Darren Aronofsky irigylésre méltó magabiztossággal vezényli le a filmet (nem is nagyon lehet ráismerni a 13 évvel ezelőtti Pi bájosan amatőr direktorára), és jó szokáshoz híven nem ragad le egyetlen, jól körülhatárolható műfajnál, így a Fekete hattyú egyaránt fel van vértezve a dráma, a thriller és a horror stílusjegyeivel, melyet Clint Mansell (Aronofsky házi zeneszerzője) rögtön felismerhető dallamai és a remek fényképezés tesznek igazán varázslatossá. Ha csak két filmet nézel meg évente moziban, legyen ez az egyik!



James Robinson - Joe Jusko

Vampirella: Vérszomj

Ha elkészítenénk a nyolcvanas évek bűnös élvezeteinek toplistáját, minden bizonnyal dobogós helyet érne el a Conan a barbár sorozat (és a spinoffjaként funkcionáló Vörös Szonja) két mozgóképesített része. A ponyva-fantasy stílus koronázatlan királya Arnold Schwarzenegger karrierjének beindítása mellett az izmos barbárok, dögös amazonok és gonosz varázslók világával milliókat varázsolt el.



James Robinson - Joe Jusko
Vampirella: Vérszomj (Kingpin kiadó)

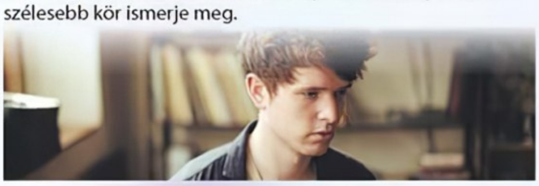
Most, 2011 elején valami hasonlót éreztem James Robinson és Joe Jusko képregényének kézhezvételekor, mint 20 évvel ezelőtt a tévé előtt. Vampirella hamisítatlan trash karakter, bögyös, gyakran mutatkozik idomait alig eltakaró ruhában, mindig van a tarsolyában egy kúl beszólás és előszeretettel veri puklira ellenfelek tucatjait, hogy aztán jól kiszívja a szerencsétlenek vérét. A hatvanas évek végén startolt fekete-fehér képregénysorozat első huszonpár évét átugorva mi az 1997-es Vérszomj alcímű két részes minisorozattal kapcsolódunk be az eseményekbe. A kötet felütése enyhén rendhagyó: Vampirella és szerelme Adam Van Helsing a halálból élednek fel egy Drakulon nevű bolygón, ami (ahogy az már a beszédes elnevezésből kiviláglik) a vámpírok fellegvára. Ám a populációt tápláló vérfolyó hirtelen elapadt, így az éhségtől becsavarodó lakosok szép lassan kipusztították egymást. A katasztrófa gócpontjában Lilith áll, aki egyrészt civilben az idomait természetellenesen szexi pózokban villogtató főhős anyja, másrészt a saját túlélése érdekében zárta el a vércsapot, ami persze azt jelenti, hogy az eredeti állapotok visszaállításához bizony a mami fejére kell koppantani. Elvesztettétek a fonalat? Nem csoda, az előzmények hiányában nem könnyű átlátni az összefüggéseket, kábé olyan a helyzet, mintha a teljes Tekken széria viszonyrendszerét próbálnád megérteni egyetlen szereplő sztoriján keresztül. Nem árt tehát odafigyelni a párbeszédeknél, mert a gore elemekben bővelkedő, gyönyörűen kidolgozott oldalak mellett meglepően sokat dumálnak a szereplők, többnyire persze olyan dolgokról, amiről nekünk nyilván lövésünk nincs. Sikeres dekódolás után azonban egészen kellemes sztori kerekedik ki a dologból több szinten zajló nagy drámával és áldozathozatallal a végjátékban.

A Vérszomj erőssége azonban nem kifejezetten a szövegben rejlik, hanem a hozzájuk társított kivételes minőségű képkockákban. Jusko festést és rajzolást ügyesen vegyítő stílusa remekül mutat a fényes, minőségi lapokon, és bár az élvezet nem tart túl sokáig (48 oldalas az egész mű), megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy egyszeri végigolvasás után az ember öntudatlanul is azon kapja magát, hogy megint a kiadványt lapozgatja, elmerülve a vériszamos képekben. A kétezer forintos ár ennek ellenére picit húzós a cuccért (közvetlenül a kiadótól rendelve kicsit kedvezőbb a kép), de mivel a hazai piacon igazi kuriózumnak számít a Vampirella által képviselt képregény típus, ezúttal kivételesen mégis érdemes mélyebben a zsebünkbe nyúlni.

James Blake

James Blake

Minden, viszonylag rövid idő alatt nagy visszhangot kiváltó műfaj életében eljön az a pillanat, amikor a népszerűség elér egy olyan szintre, ami óhatatlanul bevonzza a zene felé kreatív gondolatok helyett a trendiség miatt közelítő előadók tucatjait. Britney Spears erős dubstep behatással bíró új szinglije kapcsán például a roppant befolyásos Mixmag magazin a stílus végét vizionálta. De tényleg csak abból a jellegzetes mély basszus hangból állna az egész dubstep jelenség, amit az említett hölgy produkciójában hallunk? Nem hinném. Itt van például a 22 éves kora ellenére az egész világ intenzív rajongását kiváltó James Blake esete, aki cím nélküli bemutatkozásával valami egészen egyedi dolgot alkotott. Az általa elkövetett Limit To Your Love c. Feist feldolgozás egyaránt emlékeztet az Antony & the Johnsons és a Massive Attack (Mezzanine éra) munkásságára, ami egy szokatlan, de éppen ezért roppant izgalmas párosítás. Az LP hűen reprezentálja James ezer felé ágazó érdeklődési körét, egyszálzongorás soul dallamok dúsítódnak fel szintetizátorokkal és szanaszét töredezett ritmusokkal, James el-elhaló hangját pedig autotune teszi nem evilágivá. Bár a színvonal egységesen magas, a kezdeti EP-k bátrabb húzásai hiányoznak a lemezről (a CMYK hiánya felettébb bosszantó), ami persze tulajdonképpen érthető és nem is rossz alku azért cserébe, hogy James zenéjét minél szélesebb kör ismerje meg.

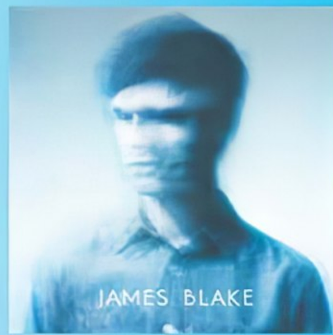


MEN

Talk About Body

Valószínűleg ez a veszély nem fenyegeti a pofátlanul csak MEN névre keresztelt háromtagú kollektívát, hiába fogják meg a dolgok bulisabb oldalát Talk About Body című debütálásukkal. A nyolcvanas évek végét/kilencvenes évek elejét idéző hangzásvilágba csomagolt szövegek azonban nem csupán a mókáról szólnak, hanem dance bandáktól szokatlan módon komolyabb témákat is lefednek az alapvető emberi jogoktól a nemi szerepeken át az... umm… szexig. A zene ellenben a punk/funk/disco szentháromság legszebb hagyományaira épülő vidám, energikus, modern (meg persze retro egyszerre) cucc, mely nélkülözi a komolyság legkisebb formáját is. Pont ez a furcsa kettősség adja a Talk About Body legnagyobb erényét, hiszen eddig nem igen adatott meg az érzés, hogy a hadigazdaság égető kérdéseire táncolhattad ki magadból a hétköznapok összes frusztrációját. Persze nem muszáj odafigyelni a szövegekre, hiszen a MEN zenéje a plusz töltet nélkül is megállja a helyét, és bár eredetinek semmiképpen nem nevezném, mégis profi és igényes munka. Tehát ha ebben a szép téli tavaszban egy kis pörgésre vágysz, a MEN korongjánál csak rosszabb lemezekre költheted a pénzed. A politikai aktivizmus még sosem volt ilyen szórakoztató...







James Blake - *James Blake*
(Atlas / A&M)
MEN - *Talk About Body*
(IAMSOUND / Sony Music)

Yesterday - Vissza a gyerekkorba

Only Yesterday

Az animációs filmeket sokan öntudatlanul azonosítják bizonyos stílusokkal/történettípusokkal, mely előítéletet bőséges példákkal támasztja alá a Disney uralta régiók által készített művek nagyobbik része, ám szerencsére vannak még olyan (főként japán) alkotók, akik a beszélő állatos hülyeségek helyett a valóság leképezésére tesznek kísérleteket. Egy jól elkészített rajzolt alkotás ugyanis képes pontosan ugyanazon érzések előidézésére a nézőben, mint a hagyományos filmek (kétkedőknek ajánlott a Szentjánosbogarak sírja című papírzsebkendő-gyilkos műbe való belemerülés), plusz ilyenkor a rendező rendelkezésére áll rengeteg olyan eszköz is, mely az élő szereplős produkciókban megvalósíthatatlan vagy nagyon drága volna. A hibázni gyakorlatilag képtelen Ghibli kollektíva szinte mindegyik darabjában élt a lehetőséggel, hogy a fantasztikus történések közé ágyazva reális problémák is megjelenjenek, így a környezetszennyezés, háború, a természeti értékek fontosságának hangsúlyozása és a „szép" új világ által kitermelt közönyös, önző embertípus kritikájának motívumai rendre felfedezhetők alkotásaikban. A tökéletesen felesleges alcímmel ellátott Yesterday stílusa és hangulata azonban még a stúdió többi produkciójához képest is földhözragadtnak mutatkozik, hiszen a tévénken titkos világok és varázslatos események helyett egy 27 éves nő jelenkori és ötödik osztályos önmaga elevenedik meg. Az efféle nosztalgiameneteknél szinte kötelező elem a cselekmény hangsúlyosabb részeinek cukorral való elnehezítése, de a rendező Isao Takahata a nehezebb utat választva tudatosan hagyja el az áporodott szagú kliséket, hogy a sógorához vidékre leutazó vérbeli városi lány történetével a középkorú anyukák csoportján kívül eső nézőket is meg tudja szólítani. Ennek következményeként az egyszerre két verzióban is megjelenő Taekóval egyáltalán nem nehéz azonosulni, hiszen a tinédzserkor kezdetének meghatározó „első" eseményeire valószínűleg még mindenki emlékszik: szerelem, csalódás, barátság, déligyümölcs, a nemiség felfedezése és különösen az a mindent átható érzés, hogy az egész kerek világon senki nem érti meg mit érzel. Takahata csalhatatlan érzékkel és kegyetlen őszinteséggel mutatja be hogyan „működnek" a tizenévesek, legnagyobb bravúrja, hogy bár Taeko cseppet sem idealizált formában jelenik meg (azaz: helyenként rohadtul idegesítő és önző) – jelenléte irritáció helyett inkább kellemesen nosztalgikus hangulatba ringatja a nézőt. A múltban való turkálás mellett hősnőnk életét a jelenben is nyomon követhetjük, sőt a legmegkapóbb részek során a két világ bájosan össze is keveredik, a paralel történések által tálcán kínált nagy tanulságok levonása azonban (szerencsénkre) elmarad, de a katarzis így is ezerszer szebb és emberibb, mint amit a hasonló sztorik esetében megszokhattunk. Pár pillanat erejéig még a fantasztikus elemek is megjelennek a Yesterday szövetében, bár a boldogság ittasan a levegőbe „felszaladó", vagy az elkeseredettség miatt a maga köré vont pozitivista rajzfilmvilágból erőt merítő Taekót ábrázoló jelenetek minden bizonnyal csupán a szárnyaló gyerekfantázia valóságra való kivetülései. Külön öröm nekünk, magyaroknak, hogy az egyik szereplő a Muzsikás együttes rajongója (a maximális murifaktor eléréséhez érdemes az eredeti hangsávot választani, hogy kellően kiélvezhessük hogyan birkóznak meg a szó kiejtésével a japánok), és egy különösen gyönyörű képi hasonlat alatt is hazánk utánozhatatlan népzenéje szól, így már csak emiatt is érdemes leemelni a polcról ezt a minden ízében különleges alkotást.





Yesterday - Vissza a gyerekkorba (Only Yesterday)
Műfaj: *Dramédia*
Rendező: *Isao Takahata*
Szereplők: *Felnőtt és ötödikes rajzfilmfigurák*
DVD: *Best Hollywood*

8 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Gyűjtői állatkert védett fajokkal

Arra az egyszerűnek tűnő kérdésre, miszerint „Mennyit ér egy bizonyos videojáték?" már csak azért is nagyon nehéz pontos választ adni, mert a dolog rendkívül sok objektív és szubjektív tényezőből tevődik össze. Egy game általános, mondhatni „eszmei" értékét meghatározhatja az általános szempontok szerint mérhető minősége (póriasan szólva az átlagpontszám, amit a tesztmédiumoktól bezsebelt), de emellett az egyénre – azaz a játékosra – gyakorolt érzelmi hatása is, ami akár szöges ellentétben is állhat a teszteredményekkel. Gyakorlati oldalról vizsgálva ugyanakkor azt vehetjük figyelembe az érték meghatározásánál, hogy egy adott játékot mennyiért lehet eladni, illetve igény esetén megvásárolni – és ez utóbbi változókat a kereslet és kínálat kölcsönhatása szabályozza.
A retro rovat ezúttal olyan különleges játékok között mazsoláz, melyek értéküket döntő mértékben ritkaságuknak köszönhetik.

Panzer Dragoon Saga

Sega Saturn, NTSC-U, PAL

A SEGA Saturn konzolja megannyi ismert és méltán híressé vált programnak volt életet adó szilikon-bölcsője. Az egyik ilyen patinás széria a Panzer Dragoon sorozat, melynek harmadik darabja a saga és az RPG műfaj fanatikus rajongóinak a körében mind a mai napig az egyik legkedveltebb játéknak számít!
Mint minden igazi legenda születése, a PDS fejlesztése sem indult éppen a legrózsásabb körülmények közül: több tragédia is sújtotta a japán gárdát – konkrétan egy motorbaleset és egy öngyilkosság. Ráadásul az elődjével párhuzamosan készülő epizódon, eleinte a szükségesnél csak jóval kevesebb ember tudott dolgozni, de ahogy később ez a létszám nőtt, úgy formálódott a kezük alatt a korábbi részektől és más mai szerepjátékoktól is számos aspektusában eltérő, több igazán eredeti ötlettel tűzdelt játékmenet. Az egyik legérdekesebb dolog az, hogy a player nem egy partit irányítva göngyölíti fel a poszt-apokaliptikus környezetben játszódó drámai történetet, hanem egy Edge nevű fiatal sráccal kell felvennie a harcot, a rettenetes mutáns szörnyek ellen. A világot két módon lehet



felfedezni, egyfelől „két lábon", másfelől „két szárnyon" – állandó társunk, egy óriási sárkány hátán is bejárhatjuk a Birodalmat és kutathatjuk az Ősök által ránk hagyott titkokat.
A gyűjtők körében egy nagyon keresett gameről van szó, mely ismert példányszámát jelenleg 10.000 körülire becsülik, értékét pedig a pozitív szakmai megítélés mellett a rajongók szeretete is növeli. Mára igen nehezen beszerezhető darab, piaci ára jelenleg körülbelül 35.000 forintnak megfelelő dollárnál kezdődik.



Sonic the Hedgehog

Sega Master System, NTSC-U



A SEGA ikonikus játékkarakterei közül, talán Sonic a kis kék süni a legismertebb figura. A mai napig számos platformon és játékstílusban megfordult, rendkívül szerethető állatka élettkortól függetlenül lopta be magát játékosok millióinak a szívébe. Mostanság több felemásan sikerült szereplése ellenére a többség az első, az új stílussal megismertető részeket kedveli a legjobban.
A Sonic the Hedghehog nevezetes része 1991-ben jelent meg közel egy év fejlesztés után, 4-megabites cartridge-en. A platformkategóriát, ha nem is forradalmasító, de abba mindenképpen új színt hozó játékmenetben a hírhedt Dr. Eggmant kellett megakadályozni a Káosz Smaragdjainak az összegyűjtésében. Sonic-kal a játék nem sétagalopp, sőt mondhatni inkább őrült száguldás volt! A pár lépés után szinte követhetetlenül felgyorsuló, elmosódott labdává gömbölyödött sünt csak a rafinált akadályok és az óriási mélységekre nyíló szakadékok állíthatták meg. Mégis, a kézben tartható kontroll és gyűjthető aranykarikák csilingelése biztosította az önfeledt szórakozást, melyhez kiváló díszletet nyújtottak a trópusok zöldellő dombjai, vagy éppen egy város digitalizál fényei.
Joggal gondolhatjátok, mitől is számít ritkaságnak egy olyan játék, amelynek Mega Drive-os változata viszonylag könnyen elérhető és még olcsó is, alig egy ezrest kell csak érte adni? Pontosan nem tudni, hány darab létezik belőle, de a Master System 8-bites verzió elvétve felbukkanó amerikai példányaiért több, mint 40.000 forintot is képesek fizetni az arra igazán elkötelezettek (egy aprócska dobozvariáció miatt!) – a PAL változatot ugyanakkor már 500 forintért utánad dobják!



StarFox: Super Weekend/ Donkey Kong Country Competition Cartdridge

SNES, NTSC-U, PAL

A Super Nintendo Entertainment System gépre megjelent két legendás játék külön-külön egyáltalán nem számít elérhetetlen ritkaságnak. A dolog ott kezd





érdekessé válni, hogy a mára már csődeljárás alatt lévő, de egykoron igen sikeres, és a nemzetközi piacon is lábát megvetni képes amerikai bázisú Blockbuster nevű üzletlánc kiadott ezekből egy olyan cartridge-t, amit kizárólag a saját rendezésű versenyeikre szántak.

A StarFox a maga idejében azért számított úttörőnek, mert ez volt az első olyan repülős anyag a SNES-en, ami három dimenzióban játszódott, ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy a pár száz poligonnal renderelt grafika sem volt még ekkor igazán elterjedt megjelenítési forma. Erről a forradalminak számító technikai megvalósításról egy Super FX nevű chip gondoskodott, mely a játék kazettájára forrasztva hozta ki a legtöbbet Nintendo – sokak által – mai napig legjobbnak tartott masinájából.

Ha a Super Mario-ról elmondható, hogy a platformerek királya, akkor a Donkey Kong Country-ról pedig bizton állítható, hogy szorosan mögötte helyezkedik el a ranglistán. Ez pedig nem csupán a rajongók véleménye, hanem a játék eladási adatai is bizonyítják, mert pénzügyileg a legjövedelmezőbb SNES-es programok listájának első három helyezettje között van.





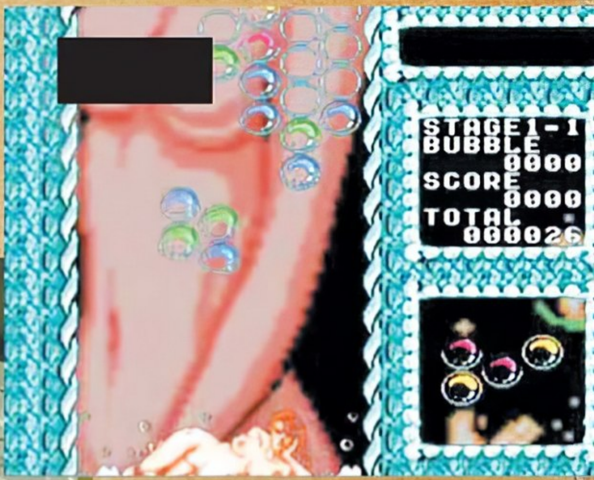
Előre renderelt 3D-s grafikájával a DKC is technikai mérföldkő, igaz a kedves főemlős páros a banánok utáni, oldalra scrollozós hajszája megmaradt a két dimenzió nyújtotta keretek között.

A videojátékos bolthálózat által kizárólagosan forgalmazott kazettákból mára körülbelül 2000-2500 darab lelhető fel, melyeket 40-50 ezer forint magasságában lehet nagyritkán megcsípni.

Bubble Bath Babes

NES, NTSC-U





Minden gépnek megvannak a maga nem hivatalos játékai, ami azt a bizonyos „sötét oldalt" jelenti, amely a felnőttek számára készült pornográf tartalmú programokat foglalja magába. Ezek az official jóváhagyás nélküli kiadású game-ek mára azért érnek aranyat bizonyos körökben, mert a legtöbb esetben egyedül a fejlesztő által kerültek kiszállításra, vagy csak tőlük lehetett azokat megrendelni.



A leginkább a Tetris-re hasonlító, puzzle elemeket felvonultató Bubble Bath Babes-ben ma már egy megmosolyogató, 8 bitben ábrázolt meztelen női test fogadja a player-t. Tulajdonképpen ez volt az a bizonyos csali, amire a férfiak egy csoportja valamiért ráharapott, vagy szimplán kuriózumnak ítélt meg. Amennyiben egy pályát sikerült teljesíteni, a játék azt egy erotikus jelenettel honorálta. A vásárlók szemeit ért ingerek nem csupán a grafikában



mutatkoztak meg, hanem a kazetta különleges kialakításán, amely eltért a NES szabványtól, mind formájában, mind színében. További érdekesség, hogy a csomagolását tekintve nem kartondobozban került forgalmazásra, hanem egy VHS-szerű figyelemfelkeltő tokban. Emiatt elképzelhető, hogy a piros fóliával takart filmek mellett elhaladva talán még rá lehet bukkanni valahol a világban, egy félreeső, szakadt videotéka poros sarkában.

A fennmaradt eredeti példányok száma mára maximum olyan 1000 darab körülire (becsült érték, nincs róla pontos adat) tehető – az eBay aukcióra bocsátott példányok 100 ezer forint feletti összegekért lelnek gazdára.

Metal Slug

Neo Geo, NTSC-U

Ha a Neo Geo-t úgy aposztrofálná valaki, mint a „mára túlárazott ritkaságok otthonának helyt adó, egykor közepes sikereket kivívni képes konzolt", akkor nem is



járna messze az igazságtól. Egyesek még a 21. században is a 2D-s grafika erőműjének tartják ezt a játékgépet, és hajlandóak súlyos összegeket fizetni, az eredeti programkódot hordozó műanyag burok alá rejtett nyomtatott áramkörökért. Az SNK által életre hívott otthoni szórakoztató központ egyik leghíresebb játéka, a run &



gun stílus koronázatlan királyaként is emlegetett Metal Slug. Külsőre kortalannak tűnik, mert a kézzel rajzolt csodaszép hátterek mai szemmel nézve is mellbevágó hatással bírnak. Az animációk teljesen folyamatosak, szinte lemásznak a képernyőről, ráadásul akár két player is nekivághatott a hullámokban érkező ellenfelek legyűrésének, hogy aztán a pálya végén felbukkanó óriási bossokkal vált vállnak vetve küzdjenek meg.
Az eredeti, amerikai kiadású Metal Slug AES a gyűjtők egyik álma, rettentő nehéz fellelni. Igaz, hogy számos feldolgozása, változata és újrakiadása jelent már meg az 1996-os első debütálása óta, de kézbe fogni egy darabkáját a videojátékos történelemnek, sokaknak mindennél többet ér. Pontosan ezért hajlandóak a gyűjtők kifizetni azt a több mint 200.000 ezer forintot, csak hogy egy példányt a magukénak tudhassanak. Miheztartás végett: ennyiért egy sarokba állítható árkád gépet is lehetne venni, vagy egy mondjuk egy Wii-t a teljes MS antológiával.



Atlantis II

Atari 2600, NTSC-U

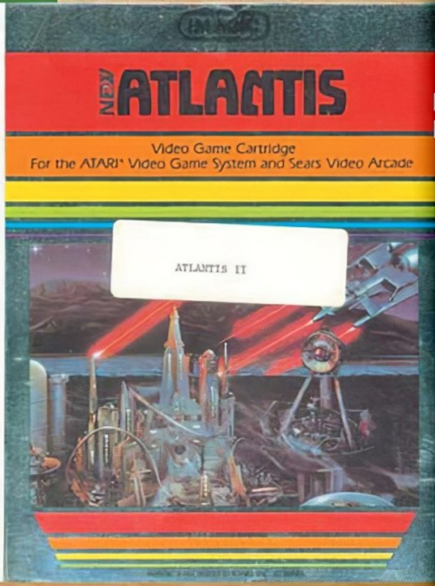
„Védd meg Atlantiszt, hogy elnyerd annak aranykincseit!" – lehetett olvasni az Atari 2600-as játékot hirdető poszteren, úgy 1983 körül. A gépnek egyébként is sok olyan címe van, melyeket igen nehéz beszerezni, de mind közül az Atlantis II talán a legritkább, és bizonyára pont emiatt van olyan roppant érdekes története!
Az 1980-as évek elején hódító, rendkívül népszerű lövöldözős stílus hagyományait viszi tovább a program, melyben a Gorgon hordáktól kell megvédenie a játékosnak a címadó várost, azonban ez sajnos minden igyekezet ellenére sem sikerülhet. Így a player tulajdonképpen kizárólag a pontokért küzd. Erre a highscore listára építve a fejlesztő Imagic stúdió hirdetett egy versenyt, hogy megtudja, ki a legjobb védelmező. Erre a megmérettetésre úgy kellett nevezni, hogy a résztvevők beküldték fotón az elért eredményüket. Igen ám, de





a nem megfelelő értékelő rendszer miatt sokaknak volt ugyanolyan pontszámuk. Ezért az Imagic-nél elkészítették az Atlantis felturbózott „folytatását", mely kettes sorszámot kapott és csupán annyiban különbözött az elődjétől, hogy a kazettán egy kis matrica tudatta: a csomagolás alatt egy gyorsabb, nehezebb és fejlettebb pontozó szisztémával bíró kódsor lapul. Ezt az átdolgozott változatot a később megrendezésre került versenyen résztvevő legjobb játékosoknak postán küldték ki előzőleg, hogy tudjanak vele gyakorolni.
Éppen ezért hihetetlenül ritka a motyó: 250 ezer forint alatt nem is lehet megkapni, ha egyáltalán felbukkan valahol – érdemes keresni azt a bizonyos kis matricát az esetleg bolhapiacokon fellelhető Atlantis példányokon!





Kizuno Encounter

Neo Geo, PAL

A Kizuna Encounter a különlegességeket keresők szemmel nézve egy felettébb érdekes „állatorvosi ló", és talán helyet sem érdemelne a ritkaságnak számító játékok palettáján, mert például az USA-ban és Japánban relatíve könnyen be lehet szerezni. Igen ám, viszont a PAL változatból döbbenetes módon mindössze kevesebb, mint 12 darab készült!



A Mortal Kombat vagy a Tekken nem éppen mélyen szántó történetéhez hasonlóan, ebben a game-ben is egy harci tornán kell megmérettetnünk magunkat a végső győzelemért. A The King of Fighters sorozatra emlékeztető harcrendszer különlegessége, hogy a játékos a pálya adott zónájában állva egy gombnyomással karaktert cserélhet, és újult erővel folytathatja az összecsapást, de ha bármelyik hősét is elveszti, akkor azonnal vége harcnak.
Ennek a Neo Geo gyöngyszemnek a legdrágább programok közt bérelt helye azért igen kétséges. A gyűjtők szerint nincs meg benne az a tartalom, amitől legendának számítana, nem követi olyan figyelem és felfokozott vágyakozás, mint a listában szereplő többi játékot. Tehát arról van szó, hogy míg egy Zelda vagy egy Mario ritkábban előforduló példányait sokkal többen ismerik, hamarabb felfigyelnek rá, addig a KE csak a legelvetemültebb Neo Geo kollektoroknak jelent igazán valamit. Eddig úgy öt darab adásvételéről szólnak a hírek, amelyekért kivétel nélkül 2 millió(!) forint feletti összeg (10 ezer dollár alaphangon) került átutalásra. A megmaradt hét példány sorsa ismeretlen – nagy valószínűséggel halandó ember sosem fogja őket viszontlátni.







Nintendo World Championships 1990: Tournament Cartridge

NES, NTSC-U

Mire elég 6 perc 21 másodperc? Sok szakújságíró egybehangzó véleménye szerint a minden idők legjobb konzoljának tartott NES-sel pont erre a kérdésre kereste a választ Nintendo. Pontosabban fogalmazva: azt szerették volna kideríteni, hogy az 1990-ben általuk szponzorált, az Egyesült Államok harminc nagyvárosában megrendezett versenysorozatra kiadott játékgyűjteményükön ki éri el a legtöbb pontot, persze a rendelkezésre álló idő alatt.
Az életkoruk alapján csoportokba szervezett indulók három game-ben mérettettek meg. Először a Super Mario Bros.-ban kellett 50 érmét összegyűjteniük, hogy aztán a Rad Racerben végigszáguldjanak a speciálisan erre a rendezvényre készült pályán. Végül a maradék időt felhasználva a Tetris-ben variálhattak, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsék össze. A finalistáknak ajándékba adott cartridge ára alulról karcolja az 1.000.000 forintot manapság. Ezek szürke színűek és egytől egyig sorszámozottak.
A történetnek itt viszont még nincs vége! A Nintendo Power magazin is megrendezte a fent leír feltételek szerint a saját versenyét, amin a legjobban helytálló 26 szerencsés jutalma egy aranyszínű kazetta volt. Ez jelenleg a játékos világ legkeresettebb, legelismertebb ereklyéje: darabjáért akár 3 millió forint sem tűnik soknak egyesek szemében. Csak egy a gond: akinek a birtokában van egy ilyen motyó, az nem hajlandó eladni.
Nekik ez az igazi videojátékos Szent Grál!







Martin

(a cikk internetes források alapján készült)

KONZOLTÁCIÓ

Mitagadás, a múlt hónapban felvetett téma rendesen beindította a fantáziátokat, vagy inkább a nosztalgiatekervényeket, és szépen felvázoltátok egy nagy szeletet az elmúlt cirka 20 esztendő legjobbjaiból (csupán pár Xbox-os címet hiányoltam). Gondoltam, felkarcolom ide a sajátomat is, de mivel annak legtöbb állomását a levelekben viszontláttam, úgy láttam jónak, hogy majd ott értek egyet, illetve írok emléket, ha bevillan. Persze nekem a komplett idősíkot végigkíséri az F1-es vonal, konzolon és PC-n egy részt se hagytam ki, amióta az eszemet tudom. RBaly

(Még jó, hogy király témákat találok ki, de persze, hogy nem írtak Xboxról, hiszen konzolos múltról volt szó, nem PC-ről... vagy ez már régi poén? És a Sony-sok terjesztették? Krisz :)

Szegasztok, Konzol Team!

Az újság nagyon jó, mint mindig, Krisz, Martin, JediEco, Szasa és RBaly a kedvenceim! *(Szeretem ezt a sorrendet, tetszik nekem ez a srác. K)*
Márciusi téma, kedvenc videojáték korszak? Abból sok van!
Kezdjük a videojátékokkal
való első koromat, amikor szüleim barátaihoz mentünk Bécsbe, és szüleim barátainak
a fia mutatta meg nekem a "kis szürke gépet", és a játékot, amely által én is rákaptam
a videojátékokra: Tekken. Immádtam a játékot, Heihachi egy igazi dög volt! ***(Nekem Nina volt a favorit. RB)*** Aztán, amikor nekem is lett gépem, jöttek át a haverok és barátaim játszani, ahol körmérkőzéseket játszottunk (ekkor már Tekken 4 meg Tekken 5, természetesen), és csak úgy röpködtek a joystickok a falhoz, meg ment az ordibálás ezerrel. Persze voltak olyan egyszemélyes játékok, amik után éveken át is vadásztam, míg megszereztem (Medievil, Tekken 2 stb...). Amikor PS3-am lett, akkor ugyan kicsit visszafogtam magam, de így is sok jó játékélményem volt, és a haverokkal szinte mindig cserélgettük a játékokat (Uncharted Drake's Fortune, Devil May Cry 4, micsoda címek). *(Eszerint végigtekkennezted az életed, na de hol a" 6"??? K)* Ma már kicsit visszafogtam magam, már nem játszok annyit, mint régen (mondjuk egy 21 éves jogi asszisztensnél ez nem is csoda), de azért mindig elolvasom a régi 576 Konzol és legújabb Konzol Magazin számokat, hogy tudjam, mik mennek mostanában a konzolosok világában. Tehát jó sok emlékem van a videojátékokról, de szerintem lehetetlen az összeset elmesélni.
Na ennyi lettem mára, Szegasztok!

Mangekyo022

Üdv arcok!

Egy olyan témát vetettek fel a kedves szerkesztők (pontosabban Mr. Krisz) ***(még pontosabban el fog szállni. :) RB)***, *(„Möszjő" Krisz, ha kérhetem. K)* hogy vétek lenne nem írni róla. Így hát most megragadtam a tollat...izé a billentyűzetet és írtam! . Elég régóta nyúzom a konzolokat és a gyerekkorom, legmeghatározóbb masinájának uralkodásából választottam témámat. Onnan, amikor a játékokban még volt szín és hatalmas lélek. A választottam nem más, mint a Ps1. Emlékszem, hogy 10 éves lehettem, mikor hatalmas divat volt az akkori haveri körömben és szerencsére nekem is lett egy masinám. Könnycseppek gyűlnek a szememben, mikor visszaemlékszem az éjszakákba nyúló, Tekken maratonokra, Fifa és NBA "házi" bajnokságokra, melyek mindig a vesztes fél sírásával és anyuci utáni rinyálással végződött, de persze 10 perc hiszti után, ismét bele vetettük magunkat a dolgokba. Eszembe jut a végtelenszer már végigjátszott MGS, TR és Crash epizódok és a rengeteg játék, ami a történelem remekműveként ismert. A Resident Evil játékokkal nem mertünk játszani, csak akkor, ha valaki bent maradt a szobába, vagy ha teljes világítás volt. Nincs bajom a mai játékokkal, hiszen fantasztikus látványvilág és játékmenet tárul elénk és örömmel játszom a mai nap is, de ezen a gépen nőttem fel és rengeteg örömöt okozott gyerekkoromban. Több korszak is volt, mely megmozgatta a bioritmusom, de ez, különösen pozitív hatással volt az idegrendszeremre. *(Én sem értem pontosan mitől voltak annyival másabb idők… mintha anno mindent jobban becsültünk volna… lehet a fránya plázák, mobilok és internet rohamos terjedése miatt indult romlásnak minden? K)*

Zoliqa voltam, peace!

Hali!

Nos, nekem 2 kedvenc korszakom volt videojáték téren az életemben. Egyik még kiskoromban volt, amikor még PS1-en játszotam Spyro-val, Crash Bandicoot-tal, stb-vel. Sajna a Crash azóta már nem a régi. Másik kedvenc korszakom pedig az volt, amikor meglett a PS2-m. Veszettül örültem neki és nagyon jó játékok jöttek ki rá. Gondolom nem meglepő, hogy a God of War 1, 2-t, a Ratchet & Clank-okat, néhány Jak-et, meg még 1 csomó más játékot kijátszottam rajta. Jelenleg PC-n játszok, de hamarosan beköszönt nálam a PS3 korszaka is. Már csak nyárig kell várnom. :P *(Emlékszem még micsoda őrület volt, mikor kijött a „fekete démon", sőt kezdetben úgy tartották csak a burzsuj ********-nak van rá pénzük. Pedig másfél évig nem is volt rá játék. K)* ***(Azért akadt pár! RB)***

Nos...ennyi. XD

Üdv.: Feles

Bemondom a tutit,

az én kedvencem a jelen generáció. ***(Végre valaki felvállalja, bár nekem nem, de biztos csak az elvárások miatt, majdcsak összeér a kettő. RB)*** Ugyan már a PS1-es időkben is rengeteget játszottam, de ahogy fejlődött a technológia, szerintem úgy érkeztek a jobbnál jobb játékok is. Itt most nem csak grafikára gondolok, ami egyébként számomra teljesen másodlagos, ha egy játékot nézek. Számomra a mai játékok nyújtják azt az élményt, ami miatt megéri játékosnak lenni. Hol volt régen Heavy Rain, vagy Red Dead Redemption szintű dráma, illetve történetvezetés? *(Metal Gear Solid? Shenmue? K)* A szerepjátékok sokkal filmszerűbbek, és esetenként kellően nehezek, hogy akár közel száz órásra nyúljon csak a betanuló szakasz (ugye-ugye, Demon's Souls). ***(A Dark Souls-ba kíváncsi leszek, mennyit pakolsz. RB)*** A stúdiók pedig rendre kihasználják a lehetőségeket, és olyan szintű kreativitással szolgálnak évről évre, aminek eredménye tavaly egy ModNation Racers, idén pedig egy LittleBigPlanet 2 volt. Kéremszépen ennyi, és ilyen minőségi játékot keresve sem találhattunk korábban, akár csak pár évvel ezelőtt sem. ***(Azért pár dolognak a technikai korlátok szabtak gátat anno. RB)***

Üdv!

Fehér Tamás

Sziasztok,

Üdv a volt kollégáknak, illetve azoknak az olvasóknak, akikkel már ismerjük egymást korábbról, máshonnan.;)
(Üdv Gábor! K:)
A kedvenc korszakom valahol az NES és SNES korszaka volt, mivel a C64-es kazettázás, flopizás, töltögetés után ekkor nyílt meg számunkra a konzolos éra. ***(Echte ugyanekkor. RB)***
Unokatestvérem, illetve több barátom is vett gépet, így tudtunk cserélgetni, plusz kijártunk a bolhapiacra, "a Lacihoz", ***(én is hozzá jártam, meg néha Pista bához. RB)*** *(Én valami Beához, „családi vállalkozás" volt. K)* és mellette nem sok dolgunk akadt, maximum a tanulás, amivel persze hétvégenként nem nagyon törődtünk - ilyenkor gyűltünk össze nálam, és akár 24 órán át is nyomtunk egy-egy játékot... az egyszemélyeseket felváltva, a co-op lehetőségekkel rendelkezőket pedig közösen.
Volt valami varázsa a szépen kidolgozott borítórajzoknak, a kazettákon lévő címkéknek, vagy a manuálban elhelyezett igényes rajzoknak (egy időben még a füzeteket is gyűjtöttük), ***(Cserénél én is ügyeltem arra, hogy a jó nálam maradjon, de amit kapok, abban benne legyen, van is még pár. RB)*** *(ÁÁÁ, én sosem lennék képes cserére, Rák vagyok, véremben van a gyűjtés. K)* ahogyan annak is, mikor hajnalok hajnalán a Super Castlevaniát például úgy játszottuk végig, hogy egy pálya-egy játékos. Persze néha összevesztünk rajta, hogy ki is következzen, és időnként úgy kellett felrugdosni az alvókat, de ez így volt rendben.
Akkor azt mondták a családban, hogy majd ki fogjuk nőni ezt a marhaságot. És nem. Itt vagyok 33 évesen, jelenleg 360-on tolom, és minden egyes új játékot akkora lelkesedéssel várok, mint akkor, mikor tizenévesen megkaptam az első kis Nintendo masinámat. Ott vannak a barátaim, akik szintén a harmadik X-en túl jutottak, és ha ritkábban is, de összeülünk néha, hogy felidézzük azokat a kedves emlékeket.
Sok minden változott, most már meló is van, meg élet, meg életben maradás, meg barátnő, meg egyéb "gondok", de egyvalami változatlan: az érzés, amikor a gép duruzsolni kezd, és bevillan egy cég emblémája. Aki gamer, az tudja, mit jelent ez a pár másodperc. ***(E tekintetben most az EA logót várom mindig, mivel rendre az adott játék hangulatához igazítják. RB)***

Szóval talán az NES és SNES korszak volt a kedvencem, a 2Ds, oldalra haladós, rajzolt grafikájával, a jó kis sztorikkal, és a rendhagyó ötletekkel, de azt hiszem, elmondhatom, hogy leginkább egy igazán kedvenc korszakom van, ez pedig úgy nyolc éves korom óta tart, amikor meglett a Commodore, és ez nem más, mint maga a videojátékos korszak.
Gondolom, ezzel vannak még így egy páran.

Üdv,

Böjtös Gábor



Egy ismeretlen világ legendája

„Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban..."

Pontosabban 10 éve, két háztömbbel odébb történt. Általános iskola, első osztály. Nagy kalandok kezdete, egy varázslatos világ megismerése. Mindenki úgy lép be az áldatlan épületbe, hogy fantasztikus évek veszik kezdetüket (majd rádöbben, hogy átverték), és hogy sok új dolgot fog tanulni. *(Naivan jött be, de már nem naivan fog távozni. Alekosztól szabadon. K)* Én is így voltam, iskolába jártam, tanultam. Reggeltől délután 4-ig egy átlagos, fiatal gyerek voltam. Rendes szülőkkel, testvérekkel. Délután azonban hazavittek *(és megvertek… K)*, és megváltoztam. *(Ja bocs. K)* Én voltam a lovag, aki megmentette a kétségbeesett hercegnőt, a hős, aki legyőzte a rosszat, a kiválasztott, aki megmentette a világot. Kettős életet éltem (mint Bruce Wayne, vagy Peter Parker). *(Arra emlékeztet, mikor elsőben mindig alig vártam, hogy hazaérve 200-adszorra is berakjam a „videóba" kedvenc ninjás filmemet, no meg persze a King Kongot. K)* Annyi a különbség a képregény hősei, és közöttem, hogy én minden alkalommal más és más hőssé váltam a képernyő előtt. *(Pedig én már azt hittem a plusz fél mázsa izom. K)* Én voltam a zombi lepte város magányos túlélője, az éjszaka gyilkosa, aki az árnyakból előlépve elvágta ellenfele nyakát, vagy éppen egy szőke hajú srác, egy bunkó nagy karddal. Alaszkába utaztam egy terroristákkal teli szigetre, aztán elmentem Silent Hillbe megkeresni a lányomat. Hétvégén pedig a haverokkal ronggyá vertük egymás kedvenc karakterét, vagy éppen szabdaltuk (mikor mihez volt kedvünk). Kristályok után kutattam, megállítottam az őrült doktorokat, megnyertem a kosár és jéghoki bajnokságokat. Több órát vezettem a gép előtt, mint apám élőben. Aztán eljött a változás ideje, és a Playstation 2 átvette a stafétabotot. A legtöbb ember váltott, de én nem tehettem meg- lassan elmaradtam,

és sok év után pótolhattam csak. Ez azonban már egy másik korszak legendája. *(Anno a nagy történetes konzolos éra, azaz talán a PS1 korszak előtt azért volt egy hatalmas kaland feeling, a Kaland Játék Kockázat regények hmm, a legjobbak. K)*

Azt mondják, hogy a gyerekkor a legjobb. Nos, ez igaz a konzolos múltamra is. Igaz a mostanit is kedvelem, nincs kifogásom ellene, de az áldott múlt minden felett áll. A Playstation korszak ideje volt az éra, amikor elhelyezték a nagy játékok alapjait, vagy éppen elkészítették egy-egy sorozat legjobb darabjait.
Final Fantasy VII: egy örökzöld mese, egy világban ahová mindenki elkívánkozik legalább egyszer az életében. Egy fordulatokkal teli, szomorú történet tele izgalmakkal, titkokkal és a világ legkeményebb fő gonoszával.
Resident Evil 1-2: A zombi játékok császára, aminek története egy erdei villából indult, és meghódította a világot.
Metal Gear Solid: A játék, a sorozat amit kötelező ismernie minden kockának. A játéksorozat, aminek a részeiből nem kell film, hisz gyakorlatilag egy filmet is levetítenek nekünk a játék közben.
Silent Hill: A mai napig a legjobb része a sorozatnak, a horror játékok gyöngyszeme.



Tekken 2-3: A verekedős játékok abszolút királya.
(Őszintén, a fenti felsoroláshoz szükséges bárminemű komment? Aligha. RB)

Ebben a korban még nem volt 'lerágott csont' egy játékfajta, nem volt baromi unalmas a Második Világháborús FPS, nem a mozgásérzékelős cuccon volt a hangsúly. Nem az volt a lényeg, hogy minél szebb legyen- hanem az hogy minél jobb. A korszak, amikor a játékok igaz megbecsülésben részesültek, és nem csorbították el őket a tömegek kedvéért. Nem akció volt a horror, és nem rpg a bunyós játék. Nem főtt a fejünk az exkluzivitás miatt, nem azt néztük, ahogy két nagy cég szarral dobálta egymást. Ez az a kor ami a legszebb volt, és a legszebb lesz. Ez a kor sajnos elment, és nem jön vissza. Nyugodjon hát békében ez a bizonyos kor. *(Segítség, felnőttem! K)*

Peka Dávid

Segasztok!

Kétség kívül a legmeghatározóbb játékos korszakom a kis szürke Playstation-nek köszönhető. Persze előtte a sárga kazis, utána a C64 is hatalmas élmény volt, de a legszebb emlékek a Ps-hez kötnek. Ez az idő 1999-2003 volt. Első kapcsolatom a Ps-el, amikor egyik ismerősömnél voltam és mondta, hogy mutat valamit. És akkor betette a Gran Turismot. Egyből dobtam egy smile-t és szerelem lett. *(Én felvettem videóra, és bevittem a gimibe, hogy mindenkinek leessen az álla. K)* Ha bénáztál is a visszajátszásokban úgy tűnt, mindenki profi versenyzőként vezet, és az a látvány amit nyújtott, páratlan volt. *(GT és a replay-ek, egy új fogalmat nyert. Driveres autósüldözéses videók? Hmm? K)* A második játék, amit mutatott a Resident Evil 2. A haverja csak annyit mondott neki: „ Legalább a buszig juss el, ahol a csaj mászik a padlón." Ez a túlélő horror úgy megfogott a zombis témájával, a grafikájával és a fegyverhasználattal, hogy a kezdő videóról ne is beszéljek. *(Azt hiszem a legtöbb Resi rajongó örök kedvence a 2 marad. Na de hogy egy fricskát mutassak azoknak, akik szerint a Resident 4 egy 9, vagy csak 7-8 pontos cucc lenne, FULL 10 pontos, a következő gen előfutára volt, csak éppen nem igazi Resi, ennyi volt a gond vele. Az utolsó igazi vérbeli klasszikus túlélő-horroros rész a sorozatban, azzal a megfoghatatlan félelmetes és misztikus magányos kószálással a Gamecube-os remake volt, és korrekt ráadásnak ott volt még a Zero. K)* (Attól még a 2. volt a legjobb! RB) Hazamentem és ajánlottam is édesanyámnak, hogy mit is szeretnék karácsonyra és hála mai napig szüleimnek, hogy meg is kaptam 36.000 petákért. Álom volt tolni téli szünetben, nem mellesleg kihisztiztem, hogy dec. 24. előtt megkapjam! A Ps logója és annak „zenéje" is jobban tetszik a mai napig, mint bármelyik más konzolé. Azóta sem éreztem olyan mély érzést konzol és a rajta futó játékok iránt, mint a Playstation. Azután rá jött a Ps2, na az se volt kutya, ahogy vágytam rá, de szerencsére azt is megkaptam. Azóta még bővült a Xbox360-al és PSP-vel a konzol állományom (közben még Xbox is volt, de már nincs meg). Kiválóan elvagyok a mostani gépekkel is, néha nosztalgiázok a régi konzolokon, de egyik se olyan már, mint a kis szürke volt. Persze nem panaszkodok, mert amellett, hogy nem vagyok HC gamer, a villamoson utazva is be szokott ugrani egy szösszenet: „Jack! Open the door!"

Csővàz! Léc!

Richárd

Rettegj Konzol Magazin!

Mert tomaer ismét billentyűzetet ragad és ír! *(Bebújtam a takaróm alá. K)* Nyugalom nem leszek most olyan elfajzott, mint amikor még a Ps3-ért mentem az első számban, most nem szedek be semmit és csak a kérésnek megfelelően a kedvenc videojáték korszakról írok. 2000-ben járunk, amikor is 6 éves voltam és még az óvodában visítoztam, a játszótéren dobáltam a lányokat, kommandóztam faágakkal a kezünkben és egyéb dolgokat műveltem a kertváros többi korombeli tagjával. *(Ááh, igen, a jó öreg bandázós korszak. K)* Így van általában minden ilyen idős gyerekkel, de nem hiszem, hogy velem ellentétben mindenki azon hisztizet volna, hogy az a buta Mario már megint nem tudott elég nagyot ugrani, és így újra kellet kezdeni a pályát. *(Hát igen, külső szemmel anno még fura volt megérteni, hogy egy gyermek miért őrjöng magában a TV előtt ülve. K)* Bár ezekre, a pillanatokra nem emlékszem, de anyukámnak még hiszek (!!a világon egyedül neki!!) és ezeket mind ő mesélte. Ami érdekes ebben, hogy az ember tényleg nem emlékszik ilyen dolgokra, főleg ha 6 éves volt. Bennem mégis elraktározódott egy emlék, amit sose felejtek el, és mindig kedves marad nekem annak ellenére is, hogy 6 éves voltam. Épp a szomszéd gyereknél játszottam, ahol egy különös gépezet lapult meg a tv alatt, CD kellet bele és szürke színe volt, mint ahogy azt már kitalálhattátok egy ps1 volt az Ez a gép határozta meg innentől kezdve a videojátékos pályafutásomat a Duke Nukem című játékkal kezdve. Nem voltunk képesek lerakni a szomszéd pajtással, egész nap disznót irtottunk. Addig fajultak a dolgok, hogy már szó szerint egymást gyilkoltuk a dualshock-ért mignem megelégelte a gyerkőc apja és úgy leordított minket, hogy még most is fáj belegondolni. *(Apuka nem lacafacázott. „Hazamennek a gyerekek" :)) Akinek szól, úgyis érti. K)* Leküldött minket a játszóra, a gépet felrakta a szekrény tetejére, hogy soha többe senki nem játszik vele. Kb. 10 perc múlva visszamentünk valamiért, apuka ott ül a tv előtt vörös fejjel, kezében a kontrollerrel és orditozik a tv-vel, hogy „rohadjatok meg mocskos disznók", a többit már le se kell írnom úgy is, sejthetitek. *(hehehe K)* A végére már 3-an játszottunk és irtottuk tovább a disznókat…
Ez egy megismételhetetlen korszak volt, amit soha nem fogok elfelejteni. Alig várom már a Duke Nukem Forever-t, hogy ismét 3-asba tolhassuk. *(Azt várhatod. Ha tudnád hányszor vártam már valamelyik kedvencem folytatását, hogy „ugyanazt" a multi, vagy koop élményt visszahozza a barátainkkal, mint a korábbi részek. pl. Halo, Serious Sam, Medal of Honor, Gran Turismo 2 stb. Tudod hánynak sikerült? Zéró, azok az idők sajnos elmúlnak. Csak az akkor és ott létezik. K)*
Tisztelettel:

tomaer15

Kedves Szerkesztőség!

Múlthavi felhívásotokon felbuzdulva gyorsan leírnék két olyan élményt, melyeket követően pár napra be kellett szüntetnem a (video)játékot.
Az első 2003-ban történt, vadul egyetemista voltam még és a szegedi Károlyi Mihály kollégiumban laktam. Akkoriban rengetegen és rengeteget játszottunk a Doom3-mal. *(Mennyien szidták, pedig imádtam esténként egy-egy órát előrehaladni vele X-en, de a klasszikus Doom az igazi. K)*
Persze mindenki be volt tőle teljesen tojva, de hát az emberek már csak ilyen mazochisták. :) Teljesen meg volt fordulva az életritmusunk, éjszaka buli, játék, egyebek, délelőtt alvás, délután - esetleg - gyakorlat. Nos, az egyik ilyen "átdúmozott" éjszaka után mentem fel a negyedik emeletről (itt lakott néhány csoporttársam) a nyolcadikra (itt meg én). Mivel a lift általában soha nem működött, természetesen gyalog a sejtelmes félhomályba burkolt lépcsőházban. Egyszer csak azt vettem észre, hogy minden fordulónál leguggolva, kileskelődve keresem a fegyverem, hogy újratárazzak indulás előtt… :) Ok, miután jól kiröhögtem magam, pár napig elmentem délelőtt előadásokra is. *(Nekem az rémlik, mikor 8 évesen gépfegyver gyanánt fekete teniszütővel a kezünkben Bolygó neve Halálosdit játszottunk a lépcsőházban, majd lemerészkedtünk a sötét pincébe. K)*
A másik tavaly történt, bevallom 5 éve vagyok házas, van egy három (ok, bocs, három és fél - végem lenne, ha ezt elfelejteném megemlíteni) éves kislányom, de a mai napig játszom, ha van rá lehetőség család és munka után - azaz többnyire éjszaka. *(Na, hát ehhez őszintén és szívből gratulálok. Nem, nem a játékhoz, hanem a feleségedhez és a kislányodhoz. K)* A tavalyi év nagy triásza számomra a Metro 2033, a Red Dead Redemption, illetve év vége fele a Castlevania volt. Szerencsére éppen olyan ütemben érkeztek, hogy átfedés nélkül végig lehetett őket tolni. Legtöbb időt természetesen zsánerből következően az RDR-el játszottam. Kemény hetek voltak, nappal kezdetben normális emberi életmód, éjszaka RDR, pár óra alvás. Persze ahogy telt az idő, egyre kevesebb energia jutott a "nappali normális életmódra"… :) Egyik éjszaka éppen az egyik Challenge-en ügyködtem, amikor is különböző madártollakat kellett gyűjtögetni, természetesen miután a delikvens golyó általi halált halt. Másnap reggel valahová utaztunk a családdal, autóval. Éppen a Tisza ártér közelében haladtunk, amikor azt vettem észre, hogy fél szemmel az égen repülő madarakat bámulom, vajon ilyen tollakat szereztem-e már, vagy sem… :)
Na, a következő néhány éjszakát inkább végigaludtam.

További jó munkát kívánok, szeretettel várjuk minden hónapban az újságot!

Üdvözlettel:

Varga Sándor

Halihó

Máig legkedvesebb videojáték korszak számomra a Commodore 64 fénykora. Ez volt életem első konzolja, és így egyben a legmaradandóbb játékélményeim is hozzá köthetőek. 5-6 éves lehettem, karácsonyra kaptuk tesómmal. Több joy-t kinyírtunk. Másolgattuk a kazettákat (szerencsétlen c64 halálához ezáltal mi is tevékenyen hozzájárultunk). LOAD, Return. RUN, Return. Felejthetetlen. Az első játék, amit végigvittünk a Samurai Warrior: Usagi Yojimbo volt. A game záró képsora, amiben a főhős "szamuráj-nyúl" belebámul a naplementébe, egy örök életre beleivódott a memóriámba. *(Bakker, épp akartam írni, hogy nekem egy szamuráj nyulas cucc rémlik, erre pont arról regélsz. K :)* Komolyan, kajak bekönnyezek ha visszagondolok erre az időszakra.
Örülök, hogy részesei lehettünk ennek a korszaknak.

korki

És tizedszerre is búcsúzunk. Most többen, és hosszabban kifejtették nézeteiket, gondolataikat, vagyis alakul ez a Konzoltáció hónapról hónapra. Úgy látszik, a téma jobban segít nektek, így dobok egyet én, alant meg majd Krisz. Az elsőre valószínűleg a „bátrabbak" írnak, de kérés esetén nevet nem tüntetünk fel (igaz, kicsit elkanyarodik a konzolos témától, de hát a következő hónap inkább a nevetésé). Április jő, vagy tán el is érkezett, mikor ezt olvasod, ne tétovázz, írd meg hát te kit, mivel és hogyan, vagy téged ki, mivel és hogyan szívatott meg április elsején.
Én meg úgy döntöttem maradhatna még továbbra is ez a nosztalgiázás, sztorizás a másik fő téma, azzal a különbséggel, hogy most lehetne egy-egy cím külön kiemelve. Viszont azt hiszem úgy fair, ha én is kicsit hozzászólok a témához. Nos, talán nem véletlenül sokan a PS-t említik kedvenc korszakuknak, hiszen jó ideje mondogatom, hogy nem véletlenül aggatták rá anno a XXI. század konzolja címet, hiszen jó pár ma is neves stílus és sorozat innen indult. Előtte talán nem tudtunk ennyire belemerülni igazán történetekbe, esetleg csak PC-n. Na de emlékszik még valaki a Kaland-Játék-Kockázat sorozatra?Azt hiszem pont azt a lényünket fogta meg, ami miatt ma is szeretünk annyira játszani. Vagy rémlik még valakinek a '98-as Deathtrap Dungeon PS-re az Eidos-tól?Maga Ian Livingstone állt mögötte (Steven Jackson ezúttal kimaradt :)) a Halállabirintus és a Bajnokok próbája nyomán. Csak egy bugos közepes akció-kaland , amit igazi kínszenvedés volt végigvinni. Na de abban az időben? Imádtam tolni. Az a fantasy világ, az a sok félelmetes vagy eszement lény, gyilkos bohócok, sárkányok, orkok stb. Jó visszagondolni a régi időkre és annak is örülök, hogy PS után először Dreamcastre, majd Xboxra váltottam, és csak azután PS2-re (utána Gamecube-ra), különben lehet megmaradtam volna örök Sony-s, pedig mindegyik tábor kedvenceiből úgy jó csemegézni, ahogy van.

Leveleiteket továbbra is a konzoltacio@konzol.eu illetve a kiadó postacímére várjuk.

Ciao!
RBaly és Krisz

Impresszum

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu

Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

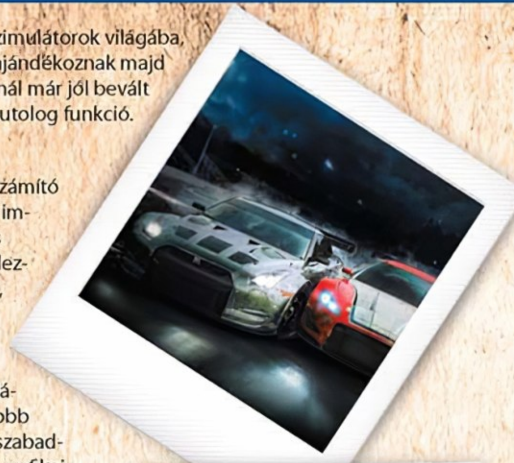
Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

A SHIFT folytatásával a NFS újra visszatér kicsit a szimulátorok világába, hozzávetőlegesen 100 licenszelt szuperjárgánnyal ajándékoznak majd meg minket, és ismét rendelkezésünkre áll a Hot Pursuitnál már jól bevált Autolog funkció.





A technikai etalonnak számító sci-fi FPS folytatásával immáron a HD konzolos tábort is megörvendezteti a német Crytec, a második rész New York-ban játszódó sandbox világa ráadásul jóval nagyobb játékmeneti szabadságot ígér a grafikai ráncfelvarráson túl.



Visszatérünk a LEGO Star Wars világába egy harmadik felvonással, rengeteg sorozatbeli autentikus - mégis egyedien „legósan" humoros - jelenettel, látványos csatákkal, és összesen 175 SW karaktert felvonultatva.



Tisztelgünk az elhunyt popkirály előtt is egy nagyszabású partijátékkal, ahol számos nagy klasszikus mellett - HD konzolokon - most végre a Move és a Kinect lehetőségeire is nagy hangsúlyt fektetnek.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Dead Space 2 játékot nyertek: Király András (Budapest), Csonka Judit (Ecseg), Rusznák Norbert (Gerendás), Fodor András (Moha)
Killzone 3 játékot nyertek: Zsilvölgyi Antal (Mór), Tiszárovics Balázs (Hatvan), Ádám Gábor (Salgótarján)
Xbox 360 Aberdeen kontrollert nyertek: Török Márk (Budapest), Lugosiné Szabó Éva (Hódmezővásárhely), Kovács Gyula (Budapest)
FIFA 11 játékot nyert: Dékány András (Budapest)
3 hónapos Xbox LIVE Gold előfizetést nyertek: Nagy Levente (Szentes), Madár Kata (Tótvázsony)
Halo Reach játékot nyert: Vigh Dzsenifer (Budapest)
Alan Wake játékot nyert: Farsang Heléna (Budapest)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **599 Ft**-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.



DO SOMETHING
TERRIBLE TODAY
YAKUZA™ 4
COMING
18.03.11
STREET
FIGHTS
MASSAGE
PARLOURS
HOSTESS
CLUBS
VIDEO
ARCADES
AND
MUCH MORE
WWW.YAKUZA-GAMES.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation.3
PlayStation.
Network
SEGA
www.sega.com
©SEGA. All Rights Reserved. SEGA, the SEGA logo and Yakuza are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.